CAVERNA DO SABER
A regra do jogo mudou!

GABINETE DE SALADINO
Múmias! Lentas, mas com muitos PV!

ENCONTRO ALEATÓRIO
Bastidores do Dia Nacional do RPG

CHEFE DE FASE
Colossos para pisotear seus jogadores

QUADRINHOS
A volta de Mayara e Annabelle

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 128

Violência, sexo e poderes demoníacos nesta adaptação para 3D&T e *Fate*!

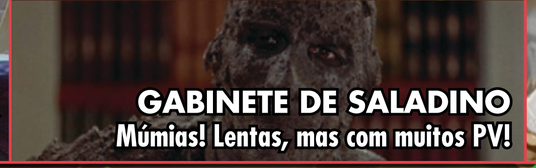
DICAS DE MESTRE
DISPUTAS INTERNAS EM *TORMENTA*!

CONTO
O PASSADO DESONROSO DE TAMU-RA

RESENHAS
MONSTER HUNTER WORLD • *A FORMA DA ÁGUA* • *DARK*

DEVILMAN CRYBABY

CAVERNA DO SABER
A regra do jogo mudou!



GABINETE DE SALADINO
Múmias! Lentas, mas com muitos PV!

ENCONTRO ALEATÓRIO
Bastidores do Dia Nacional do RPG

CHEFE DE FASE
...lossos para pisotear seus jogadores

QUADRINHOS
A volta de Mayara e Annabelle

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 128

DICAS DE MESTRE
DISPUTAS INTERNAS EM *TORMENTA*!

CONTO
O PASSADO DESONROSO DE TAMU-RA

RESENHAS
MONSTER HUNTER WORLD • *A FORMA DA ÁGUA* • *DARK*

A ERA DO DESPERTAR

Um novo cenário de RPG nas páginas da *Dragão Brasil*!

TRABALHO em EQUIPE

Uma das coisas que aprendi na faculdade de administração foi a trabalhar em equipe. Claro, todo mundo faz trabalhos em grupo no colégio. Mas, na faculdade, estudamos teorias e técnicas mais aprofundadas. Afinal, parte da função de um administrador é coordenar grupos de pessoas.

Trabalhar em equipe não é fácil. Dos trabalhos em grupo que você fez no colégio, quantos foram feitos, na verdade, individualmente, apenas juntando o que cada um fez no final?

Felizmente, nós, RPGistas, já saímos na frente nesse aspecto. Como todo mundo está careca de saber, RPG é essencialmente trabalho em equipe. Não só pela dinâmica do grupo de personagens em si, mas pela colaboração necessária entre jogadores e mestre para um bom jogo. Aprendi bastante na faculdade, sim, mas aprendi ainda mais com meu hobby favorito.

E isso é bom, porque trabalhar em equipe não é fácil... Mas é necessário. Seja para ter alguém para substituí-lo (como estou fazendo agora, cuidando da *Dragão Brasil* enquanto **J. M. Trevisan** tira merecidas férias), seja para ter alguém com o qual confrontar suas ideias. E isso é o mais importante — conhecimento humano, afinal, se faz assim, construindo em cima um do outro, pegando o que cada um tem de melhor. Numa equipe, opiniões conflitantes não são ruins. Pelo contrário, são importantíssimas! Como disse **William Wrigley Jr.**, um dos empresários mais ricos dos Estados Unidos no início do Século XX: "quando dois administradores sempre concordam, um deles é desnecessário".

Passamos por isso na equipe de *Tormenta*. Acha que concordamos em tudo? Pfff. Dê uma olhada na Dicas de Mestre, de **Marcelo Cassaro**, desta edição, para ver que não é bem assim. Discordamos em várias coisas. Defendemos pontos de vista diferentes. Debatemos e brigamos. E isso é bom. Primeiro, porque seja qual for a *sua* opinião, haverá alguém no Quinteto Tormenta para defendê-la. Segundo, porque posso não saber exatamente o que sairá de cada discussão, mas sei que sempre será o melhor para nosso jogo favorito.

Que comece a guerra!

GUILHERME DEI SVALDI

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Athos Beuren, Bruno "BURP" Schlatter, Felipe Della Corte, Davide Di Benedetto, Jaime Daniel, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Kelvin Matheus, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni, Samuel Marcelino, Wellington Reis

Quadrinho: Pablo Casado e Talles Rodrigues

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela e Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O lançamento de um site novo... E de livros velhos!

6 Pergaminhos dos Leitores
Eis que o Paladino viciou em *MonHun World*.

10 Resenhas
Monster Hunter World (pois é), *A Forma da Água* e *Dark*.

14 Dicas de Mestre
Marcelo Cassaro faz revelações bombásticas!

20 Adaptação: Devilman Crybaby
Violência, sexo e poderes demoníacos.

30 Toolbox
Parte dois da série sobre os ensinamentos do RPG.

36 Gazeta do Reinado
EXTRA! Desastre na fronteira Deheon-Yuden.

38 Caverna do Saber
Respire fundo. Sim, mudanças nas regras.

44 Aventura Solo
O Expresso do Terror, uma aventura solo *cyberpunk*.

54 Gabinete de Saladino
Mmmmm...

58 Encontro Aleatório
Bastidores do Dia Nacional do RPG.

62 Conto
O passado de Tamu-ra em *A Guerra e a Neblina*.

74 A Era do Despertar
Sim, um novo cenário nas páginas da *Dragão*!

102 Pequenas Aventuras
Quem disse que comércio é uma chatice?

104 Tesouros Ancestrais
Resgatando *Shadow of the Colossus*, nova classe e novo kit para matar gigantões.

108 Chefe de Fase
E as fichas dos gigantões para serem mortos!

112 Quadrinhos
A volta de Mayara e Annabelle!

118 Amigos de Klunc
Um agradecimento a quem se esforça pelo RPG!

A CAPA

Novato na equipe da *Dragão Brasil*, mas galgando posições rapidamente, **Samuel Marcelino** apresenta sua primeira capa — que também é a primeira arte oficial de *Contra Cthulhu*, novo cenário de Leonel Caldela, Lucas Borne e Guilherme Dei Svaldi, que a *Dragão* tem a honra de apresentar.

Tem pós-apocalíptico? Tem. Tem Cthulhu? Tem. Mas também tem *muito* mais que isso. Confira na página 74.

Notícias do Bardo

Ei, será que o novo site da Jambô vai querer concorrer com o Bardo?

NOVO SITE DA JAMBÔ

A Jambô Editora está de casa nova! A maior editora de RPG do Brasil está lançando um novo site, que irá trazer tanto conteúdo quanto uma loja virtual com promoções e produtos exclusivos.

O site antigo da Jambô já trazia notícias, conteúdo de jogo e material auxiliar, mas a nova versão, com uma estrutura mais moderna, promete uma produção ainda maior.

Além disso, o site terá uma loja virtual para produtos da Jambô, contendo todo o catálogo da editora, além de promoções, descontos e brindes especiais e produtos exclusivos.

A estreia do site novo também marca uma nova fase na relação da Jambô com outras comunidades. Espere por editais para parcerias de blogs e organizações, concursos de ilustradores e outras atividades envolvendo o público.

A estreia do novo site está marcada para março de 2018, depois de um período de seis meses de desenvolvimento.

Uma nova versão do velho jogo

A *Rules Cyclopedia* é uma coletânea clássica de *Dungeons & Dragons*. Lançada em 1991, reúne todo o conteúdo do jogo e o cenário *Hollow World*. É uma peça rara de se encontrar. Quem tem não vende — ou cobra uma paulada.

O livro digital está disponível faz tempo no DriveThruRPG, mas agora sua versão física está disponível por print on demand, em capa mole e capa dura.

O livro é bem completo, coletando as regras básicas e avançadas das caixas clássicas de D&D em um único volume. Ele cobre o desenvolvimento de personagens dos níveis 1 ao 36, uma vasta lista de equipamentos e regras de expansão.

O **site oficial** tem um pouco do histórico do produto, e explica o quão importante ele é para o RPG como conhecemos hoje.

Se você quer entender um pouquinho como tudo começou e ter um item bacana na estante, agora é hora!

O pulso ainda pulsa

A editora Fabrica recentemente completou seu primeiro financiamento coletivo de sucesso com *Desmortos* e também lançou *Não Caia no Sono* através de pré-venda. Antes desses dois títulos, porém, a Fabrica tentou um financiamento coletivo do jogo de sci-fi pós-apocalíptico *Evolution Pulse*. O financiamento não foi bem-sucedido, mas uma Fabrica mais experiente traz o jogo de volta em pré-venda.

Evolution Pulse é um jogo italiano que mistura um pouco de sci-fi e horror, pitadas de esoterismo e misticismo com o sistema genérico Fate. Em 2917, pesquisadores descobrem na Antártida uma estação subterrânea construída por uma civilização desconhecida. Lá, encontram uma caixa preta que só consegue ser aberta após anos de pesquisa. Quando aberta, ela se sincroniza com o coração e os desejos ocultos da humanidade. O caos corre solto, trazendo ao mundo uma criatura alienígena que devora matéria. As coisas não ficam melhores pra humanidade depois disso. Confira mais na **página da Fabrica**.

Saqueando fronteiras

Saqueadores na Fronteira é um jogo que tenta fazer funcionar um conceito muito desejado: misturar sensibilidade old school com as mecânicas da *Apocalypse Engine* (de jogos como *Dungeon World* e *Sombras Urbanas*).

Com quatro classes básicas e roupagem concentrada na caça de tesouros, Saqueadores na Fronteira teve excelente recepção na comunidade da Apocalypse Engine e uma recepção não tão calorosa assim na comunidade old school. Você pode conferir por conta própria no financiamento coletivo que está rolando no **Catarse**.

Trinity está de volta

Atenção, todos os três jogadores de *Trinity* do Brasil! O RPG de ficção científica da White Wolf e piada recorrente favorita da *Dragão Brasil* está de volta!

Trinity foi o primeiro de uma série de jogos conhecidos como *Trinity Universe*, atualmente chamado de *Trinity Continuum*. Os outros dois jogos, *Aberrant* e *Adventure*, dividiam o mesmo cenário e desenvolviam uma história alternativa da humanidade ao longo de dois séculos. Jogos de ficção científica, os cenários em conjunto perpassavam subgêneros como super-heróis e opera espacial.

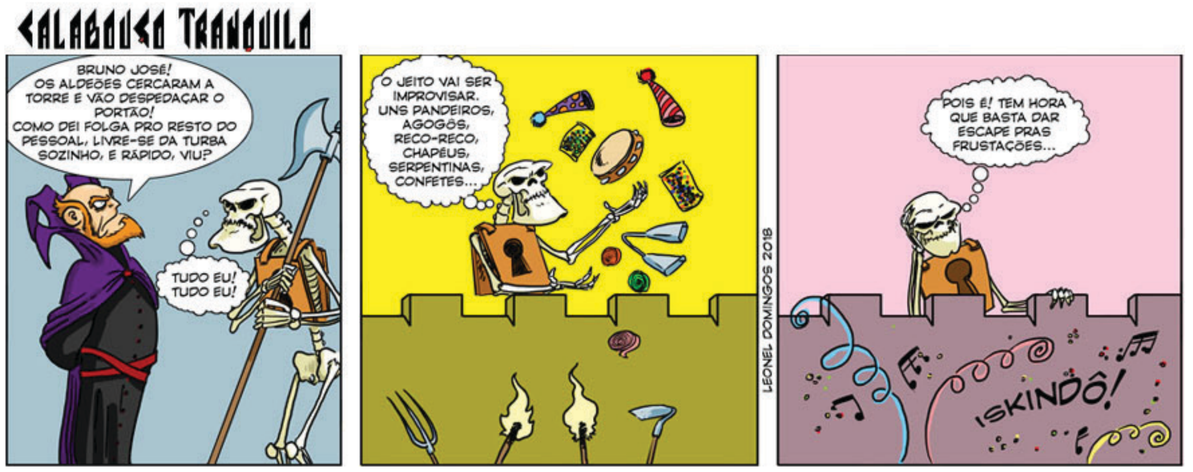
A nova versão toma *Trinity* como ponto de partida. O texto do Kickstarter faz diversas referências a uma linha de tempo e diferentes realidades quânticas dentro da mesma. Apesar disso, porém, não é feita nenhuma menção direta aos antigos *Aberrant* e *Adventure*. Inclusive, o pacote de livros digitais da primeira edição inclui somente livros de Trinity.

O financiamento começa com o livro básico, *Trinity Continuum Core*. Esse livro incluirá as regras básicas e um ponto de partida contemporâneo. Nesse sentido, ele é bastante parecido com o livro básico do *Chronicles of Darkness*. O livro contará com mais de 200 páginas com capa dura e miolo colorido.

Você pode encontrar um preview do sistema no **DriveThruRPG** e o financiamento coletivo no **Kickstarter**. Corra que está acabando!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Olá, amados, estimados e combados apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL! Cá estou de volta, o primeiro, único e verdadeiro Paladino. Sim, hoje tem tantos paladinos variantes por aqui, que ficou difícil notar a diferença.

— Ei, quem é você? O que está fazendo aqui? Onde está o Paladino?

— Eu não disse? Sou eu, Paladina! Não está me reconhecendo?

— Não mesmo! O Paladino que eu conheço usa uma armadura meia-boca de papelão. Se você é mesmo o Paladino, que armadura é essa?

— Ah, você gostou? Andei jogando muito *Monster Hunter World*. Aprendi a fazer armaduras com partes dos monstros derrotados.

— Partes de monstros?! Mas então, de que é feita essa armadura?

— Bom, ontem eu aceitei uma quest e matei uns zumbis e...

— EEEECA!

Retalhador

Saudações paladinas e paladinos! Escrevo esse pergaminho para tirar algumas dúvidas do tão esperado Império de Jade:

Existem retalhadores, como os vistos em Samurai X (ou uma versão menos romantizada), em Império? *Qual seria a classe mais indicada para adaptar um retalhador? Quanta honra eles teriam?*

E quando será lançado Império de Jade? *Tá difícil segurar a ansiedade!*

Galainor,
monge contador de histórias

Muito agradecido por seu e-mail, honrado e ansioso Galainor.

Kenshin Himura, protagonista de *Rurouni Kenshin* (ou *Samurai X*), é um ex-assassino que recebeu o título de "retalhador" ou, no original, *hitokiri battousai*. *Hitokiri* quer dizer "cortar pessoas", enquanto *battousai* é algo como "saque de espada" — ou seja, alguém que saca sua espada para matar. Assim, qualquer personagem que desembanha sua espada para matar pessoas encaixa-se nesse conceito. Em termos de jogo, o mais próximo que existe em *Tormenta RPG* é a classe de prestígio mestre iaijutsu, que você viu recentemente na DRAGÃO BRASIL 122.

Império de Jade vai trazer regras sobre Honra mais detalhadas que aquelas já vistas aqui na DB. Matar pessoas pode causar dano à honra, ou não, dependendo de quem é ou como ocorreu. Para conhecer os detalhes, você terá que esperar pelo lançamento do jogo, que deve ocorrer (esperamos) nos próximos meses.

— Paladino! Vai jogar fora essa coisa nojenta agora mesmo!

— Ahn, tá bom. Felizmente também tenho esta outra armadura aqui. Outro dia matei um trog e...

— NÃÃÃO! ISSO FEDE MAIS AINDA!

Armas e Armaduras

Boa noite, Paladinos, agregados e afins. Novamente venho aqui sanar algumas dúvidas sobre regras de Tormenta RPG, *agora especificamente sobre a construção de armas e armaduras.*

1) *Aprimoramentos, como aqueles apresentados no* Manual do Combate, *podem ser aplicados apenas durante a construção da arma ou armadura, ou acrescentados depois a um item já finalizado?*

2) *Ainda sobre aprimoramentos, o valor apresentado no* Manual do Combate *seria o valor de venda, correto? Então, caso o personagem queira criar uma arma ou armadura com um aprimoramento, ele gasta 1/3 deste valor?*

3) *Diferente de aprimoramentos, as melhorias descritas na classe de prestigio mestre armeiro (*Guia da Trilogia*) podem ser aplicadas a armas ou armaduras já construídas?*

4) *Ainda sobre o mestre armeiro, o valor que aparece para a criação de melhorias é o de custo. Então, caso o personagem queira comprar uma delas, o preço mínimo para a venda seria o triplo daquele descrito na classe de prestígio?*

5) *O gadanho negro, habilidade do necromante do* Manual do Arcano, *pode receber aprimoramentos? Pode ser feito de outro material como adamante ou aço-rubi? Pode receber as inovações tecnológias de um mestre armeiro? Ou até ter sido um item mágico anteriormente, acumulando bônus e poderes (mas respeitando o limite de +10)?*

6) *Um escudo pode ser usado como arma. Nesse caso, como calcular seu custo quando feito de aço-rubi, gelo eterno ou matéria vermelha? O mesmo de um escudo, que é mais barato? Ou o custo de uma arma?*

7) *Caso um escudo mágico +2 seja usado como arma, eu acrescento esse bônus mágico de +2 nas jogadas de ataque e dano?*

8) *Finalizando, até a versão revisada do TRPG básico, tanto e armas, armaduras e escudos não precisavam ter um bônus mágico mínimo de +1 para receber poderes especiais. Na edição Guilda do Macaco, esta regra do bônus mínimo foi acrescentada, seguindo a regra padrão do OGL/D&D 3.5. A mudança procede?*

Cavaleiro Morto

Oba! Muitas, MUITAS perguntas sobre armas e armaduras! Esse é o meu assunto favorito de hoje!

1) Oficialmente, não. Os aprimoramentos do **Manual do Combate** são novas versões de peças obra-prima. Uma arma ou armadura pode ser fabricada em versão obra-prima — mas não se pode tornar obra-prima uma peça já existente. Da mesma forma, aprimoramentos não podem ser aplicados a itens já prontos.

2) Sim. Conforme a descrição da perícia Ofício, fabricar um item exige 1/3 do preço original, em matérias-primas. Isso também se aplica ao custo para fabricar um item obra-prima ou com aprimoramentos.

3) Sim. Ao contrário de aprimoramentos, a habilidade de inovação tecnológica do mestre armeiro funciona apenas em armas já existentes.

4) Armas aprimoradas por um mestre armeiro não podem ser compradas. Conforme a descrição da habilidade, ele a utiliza apenas para suas próprias armas, e de seus companheiros. No entanto, caso o mestre deseje torná-las disponíveis para compra, o custo extra das melhorias realmente será triplicado.

5) Não, em nenhum dos casos. Armas recebidas através de habilidades de classe (como o gadanho negro do necromante, ou as espadas ancestrais do samurai) são especiais, únicas, de origem sobrenatural. Jamais podem receber aprimoramentos ou melhorias externas de qualquer tipo.

Seu poder depende apenas do próprio nível do personagem.

6) Não. Embora possa ser usado como arma, um escudo não é uma arma. Ele não recebe benefícios como arma quando feitos de materiais especiais.

7) Não. O bônus mágico de um escudo aplica-se apenas à classe de armadura.

8) No Sistema d20 original, qualquer arma precisava de um bônus mínimo +1 para receber poderes — tanto que todas as armas mágicas em todos os acessórios oficiais *Tormenta* obedecem a essa regra. Infelizmente, ela não estava bem explicada nas edições anteriores do livro básico. Isso agora foi corrigido.

— Viu isso, Paladino? JÁ TEM combos demais para armas e armaduras! Você não precisa ficar aí inventando moda!

— Não seja rabugenta, Paladina. Olha só, esta armadura não ficou maneira? Ontem matei um cubo gelatinoso que...

— AI, QUE NOJO! TÁ ESTRAGANDO TODO O TAPETE!

Combos Críticos

Estou aqui novamente com perguntas nos Pergaminhos dos Leitores. Desde já agradeço ao Paladino(a) e a todos os outros responsáveis pelas cartas. Lembrando que sempre torço para o Palada ganhar alguns níveis, e a Paladina continuar sendo essa grandiosa guerreira que muito orgulho em acompanhar. Minha irmãzinha é sua fã número um! E se minha esposa a conhecer, também se tornará fã!

***1)** Uma katana pode ser feita mitral, e ter o aprimoramento precisa, somado com o talento Acerto Crítico Aprimorado? Pode ter o poder* afiada*? O poder de espadas ancestrais atrapalharia?*

***2)** Uma armadura pode ser feita de mitral, e ter o aprimoramento delicada?*

André Luis

1) Ah, os combos para acertos críticos! Uma arma pode ser feita de mitral e também ser precisa (aprimoramento descrito no **Manual do Combate**), aumentando sua margem de ameaça em +2 e seu custo total em +2.500 TO. O talento Acerto Crítico Aprimorado não duplica esses bônus, apenas a margem de ameaça original da arma (ou seja, aquela que aparece na tabela "Equipamento"). O mesmo vale para o poder de arma mágica afiada... Por fim, como explicado na carta anterior, as espadas ancestrais do samurai (ou quaisquer armas recebidas como habilidade de classe) não podem ser feitas de materiais especiais ou receber aprimoramentos extras de qualquer tipo.

2) Sim. Uma armadura pode ser feita de mitral e também receber o aprimoramento delicada, aumentando em +4 o bônus máximo de Destreza.

— Vamos lá, Paladina! Sei que você também vai curtir uma boa armadura feita de monstro! Aqui, tente esta.

— QUÊ?! São só fitinhas de couro! Que criatura você matou para fazer isto?!

— Hum... na real, nenhuma. Uma maga elfa cedeu voluntariamente. Parece que ela não quer mais, agora só vai usar agasalho de moleton...

LENDAS LENDÁRIAS

Tesouro Aleatório

No início de nossa campanha, um grupo composto pelo anão guerreiro Garl Brygger, humano samurai Tanakh Hassadah, humano druida Akeem, sulfure feiticeiro Diavo e meio-elfo ranger Aleodes investigam um ato goblinoide nos Bosques de Allihanna, próximo à cidade de Mallpetrim.

Entre idas e vindas, o anão acidentalmente se depara com o covil de um dragão. Ele foge, mas, cedendo à ganância por tesouro, tenta agarrar alguma coisa durante a fuga. O mestre rola aleatoriamente na tabela... e o anão agarrou um PÉ-DE-CABRA comum. Inconformado, o jogador decide gastar seu único ponto de ação para refazer essa rolagem. E o resultado... é novamente um pé-de-cabra.

Se isso o ajudou ou ajudará no futuro, não sabemos. Mas mantenho um pensamento otimista.

Andre8206, Nova Iguaçu, RJo

Bárbaro Entregão

*O grupo está jogando a aventura Briga em Família (*Só Aventuras 1*). Na cena do baile na mansão Zinfraud, o bardo e o bárbaro do grupo infiltram-se na festa, disfarçados como lorde e seu guarda-costas. Após o bardo insistir em falar com Norla, acaba por chamar a atenção do anão Galuk, mas consegue se safar. O bardo então aproveita para se esgueirar pela mansão enquanto o bárbaro continua no salão de bailes. Nisso, o desconfiado anão se aproxima do bárbaro:*

— Onde está seu mestre?

— Saiu. Não sei para onde foi.

— Não sabe para onde ele foi? Mas você não é seu guarda-costas?

— Eu não sei para onde foi. Só saiu e me deixou VIGIANDO.

— Vigiando o QUÊ?

Sem resposta, o bárbaro emudece e todos na mesa riem.

Bogu, Bárbaro que quando crescer quer ser como o Klunc

Coisa Feia!

Campanha de RPG escolar japonês, quatro amigas fazendo piquenique e conversam, quando uma delas — após acabar de comer TODA a comida sozinha — deixa escapar um sonoro arroto.

Quando todas as outras se voltam para ela, encabulada, tenta disfarçar. Esbraveja com um furão sentado ao lado:

— Mas que coisa feia, Fuuko! Arrotando por aí! Devia se envergonhar!

O furão olha ultrajado e suspira.

Odmir Fortes

• • • • • • • • • • •

Bárbaro orc: "Não entendo. Eles agem como se não estivessem enxergando aqui na caverna."

Feiticeiro tiefling: "É porque eles não são AVANTAJADOS."

Mestre Drakhyros

• • • • • • • • • • •

Mestre: "Qual raça você escolhe?"

Jogador: "Guerreiro."

Mestre: "E a classe?"

Jogador: "Minotauro."

Douglas Nascimento

• • • • • • • • • • •

Jogador: "meu personagem é um ranger elfo defensor das florestas."

Mestre: "Ok. Vocês começam uma jornada através do deserto..."

Os Troublemakers

• • • • • • • • • • •

Mestre iniciante: "Então aproxima-se de vocês um minotauro a cavalo e...

Jogador experiente: "Hã... mas minotauros não andam a cavalo."

Mestre iniciante: "Ok, vem um minotauro cavalgando um CENTAURO e...

Jogador que jogou a ficha pra cima e foi embora

RESENHAS

MONSTER HUNTER WORLD

Caçar monstros nunca foi tão complicado, belo e satisfatório

Pergunta: por que ninguém liga tanto para *World of Warcraft* no Japão? Resposta: porque eles têm *Monster Hunter* — ou *MonHun*, como gostam de abreviar.

Talvez você estranhe não ter ouvido falar muito desta franquia já um tanto antiga, nascida em 2004 no Playstation 2. Teve versões em outros consoles, PC e portáteis — mas poucas lançadas no Ocidente. Motivo: adaptado ao gosto japonês por games complexos, *MonHun* não é para os fracos! São tantas coisas a fazer, itens a fabricar, armas e armaduras a customizar, criaturas a entender, missões a cumprir, mascotes a cuidar... uma enormidade capaz de intimidar o RPGista mais veterano. Até uma refeição na cantina tem dúzias de opções de customização! Acredite, leva-se dias para jogar minimamente bem, e semanas para dominar a maior parte de seus recursos. E talvez você jogue meses, anos, sem sequer acessar todos os menus!

Essa dificuldade de aprendizado manteve o público ocidental afastado, reduzindo o interesse em tornar o jogo disponível por aqui. Isso deve mudar: *World* ainda é rico e cheio de firulas, mas bem mais amigável para leigos. E belíssimo.

Difícil explicar *MonHun* em poucas palavras. É um RPG de fantasia e ação, mais tarde tornado MMO. Ao jogador/caçador cabe rastrear e abater (ou capturar) grandes monstros, para coletar suas partes e construir novas armas e armaduras. Diferente de outros RPGs, aqui o personagem não tem atributos ou habilidades próprias; o que muda é seu equipamento. Obter itens melhores "evolui" o caçador. Assim, não basta apenas treinar golpes e combos; entender como funciona cada arma, armadura ou item é fundamental para jogar bem.

Ter o equipamento perfeito está longe de ser fácil. Cada peça tem numerosas estatísticas, qualidades e fraquezas. Cada arma permite diferentes manobras, cada armadura é melhor contra ataques específicos. Você nunca estará equipado com o "melhor" conjunto, porque cada missão demanda itens diferentes. Às vezes precisará de proteção pesada e uma arma massiva que cause muito ano. Outras, uma armadura leve e armas de ataque à distância. Focar em uma só arma ou tática não funciona; o caçador eficaz precisa ser versátil, perito em todas as armas.

E que armas! Capazes de envergonhar Cloud e Sephirot, são todas enormes, exageradas, ostentosas. Há espadas, escudos, martelos e machados, todos com designs divertidos. E também coisas loucas como espadas-machados, lanças que disparam explosivos, gládios que armazenam insetos, instrumentos musicais para bater como clavas... e estas são armas *básicas*, disponíveis desde o início do jogo. Para deixar qualquer RPGista de água na boca!

Seu tempo em *MonHun* divide-se entre o acampamento da Quinta Frota, onde contatar NPCs, aceitar missões, treinar, gerenciar/comprar/forjar itens, lutar na arena, comer na cantina... e as caçadas propriamente ditas em território selvagem. Existe uma história em andamento, relacionada ao segredo da migração dos dragões para este Novo Mundo; no entanto, é indicado que você aceite também as missões opcionais, para obtenção de itens. Você pode caçar sozinho ou em grupos de até quatro jogadores online (o que, todos concordam, é mais fácil e muito mais divertido). Mas, mesmo caçando sozinho, você ainda estará acompanhado por seu Amigato — tipo de gato bípede e inteligente, que atua como seu ajudante. Ele coleta itens, cura o caçador e também luta. E (claro!) como tudo mais no jogo, pode ser customizado e equipado de dez mil maneiras; não há Amigato igual a outro.

Ah, os monstros! Nada de slimes ou kobolds genéricos. Cada criatura parece absolutamente real, com seus próprios hábitos, táticas e pontos fracos. Não há súbitos "encontros aleatórios", todas as criaturas estão bem à vista — podendo atacar você ou não, conforme sua índole. Você é livre para enfrentar o que bem entender, mas cada missão tem seu alvo específico. Monstros podem ser difíceis de encontrar, precisam ser rastreados. Alguns se deslocam através dos vastos e belos mapas; pode ser mais vantajoso (ou perigoso) lutar em certo tipo de terreno. Ainda, se a caçada demora muito, o monstro simplesmente deixa a região.

Aliás, o realismo no comportamento das feras pode perturbar o jogador mais sensível; não há "barra de vida" indicando quanto falta para derrubar um monstro. Em vez disso, quando ferido, ele tentará fugir para terreno melhor, recuperar-se, esconder-se ou buscar reforços. Em algum momento começará a cambalear, mancar e salivar. Haja abstração para esquecer que não é um animal real.

Casa de *Street Fighter* e *Resident Evil*, nossa querida Capcom não é tão conhecida neste lado do planeta por seus RPGs ou MMOs. Há boa chance de que *World* seja seu primeiro *Monster Hunter*. E também o melhor. Aproveite.

Vá caçar monstros. Que RPGista não gosta?

PALADINO

A FORMA DA ÁGUA

O monstro mais belo dos últimos tempos

Uma assistente de limpeza muda, Elisa, que trabalha numa instalação secreta do governo dos Estados Unidos, nos anos 1960, vê a chegada de uma criatura estranha e misteriosa, um ser aquático humanoide com o qual ela consegue se comunicar. Quando o destino da criatura é definido, Elisa decide tirá-la da instalação.

Uma história simples, que poderia ser o roteiro de uma sessão da tarde, com crianças, bichinhos e perseguições com bicicletas. Mas não é. *A Forma da Água (The Shape of Water*, 2017) é um filme espetacular em todos os sentidos. O diretor **Guillermo del Toro** (de *Hellboy*, *O Labirinto do Fauno*, *Círculo de Fogo*) queria contar a sua versão da história de criatura clássica *O Monstro da Lagoa Negra* (*Creature from the Black Lagoon*, 1954). Depois de apresentar sua ideia para um estúdio que o recusou, Del Toro resolveu fazer o filme mesmo assim (levando sua ideia para a Fox), e criou uma das mais belas histórias fantásticas (com toques de ficção científica e terror) dos últimos tempos.

Cada personagem é rico em personalidade e história, mesmo os que aparecem pouco tempo na tela. Os protagonistas são complexos, coerentes e muito bem desenvolvidos, desde a protagonista muda (**Sally Hawkins** numa atuação fabulosa) até o vilão, interpretado maravilhosamente bem por **Michael Shannon**, o verdadeiro monstro da história. O anfíbio é interpretado por **Doug Jones**, ator conhecido por fazer criaturas como o Fauno e o Homem Pálido de *O Labirinto do Fauno*, Abe Sapiens de *Hellboy* e, mais recentemente, Saru, o oficial alienígena de *Star Trek Discovery*. Jones é especialista em atuar sem usar a voz, ou até mesmo o rosto, usando a linguagem corporal para transmitir emoção. Seu homem anfíbio é uma criatura linda e forte, que transmite não só credibilidade, como empatia.

E se tem uma palavra que poderia descrever o filme, é essa: belo. Tudo no filme é belo e é mostrado com elegância e força. Del Toro escolheu fazer um filme de época, nos anos 1960, para ter liberdade de abordar e criticar assuntos necessários e importantes da atualidade, como preconceito, ódio, racismo, machismo, opressão, ignorância e truculência governamentais, pegando a audiência meio que desprevenida. É um filme de época, uma época que os Estados Unidos dizia estar crescendo para ficar grande novamente, mas tinha muita coisa ali que não estava certa ou não era mostrada.

Del Toro mostra e critica, traça paralelos e aponta que, assim como antes, isso está errado e é feio. E faz isso num filme de monstro. Onde o grupo de heróis protagonistas são uma deficiente, uma mulher negra e um artista gay, onde o vilão é um homem branco militar "decente".

A Forma da Água é um dos melhores filmes dos últimos tempos, belo, inteligente, divertido e marcante. O filme já ganhou vários prêmios (como o Globo de Ouro de Melhor Diretor e Melhor Filme – Drama) e está concorrendo em 13 categorias no Oscar de 2018, incluindo Melhor Filme e Melhor Diretor.

Del Toro afirmou, numa entrevista recente, que se esse filme fosse mal nas bilheterias, largaria sua carreira como diretor. Pelo visto, a carreira do diretor mexicano está segura… e muito!

ROGERIO SALADINO

DARK

Suicídio, traição e toda a diversão que a Alemanha tem a oferecer

É comum no meio nerd aprender inglês através de RPG, videogame e até filmes e séries. Hoje em dia tudo isso existe em português, mas em décadas anteriores o inglês predominava. E, sendo forçados a aprender ou não entender nada, muitos nerds aprendiam. Quando alguém quer aprender um idioma, pode ouvir o conselho "basta se expor a material na língua, você vai aprender naturalmente".

Boa sorte ao tentar fazer isso com alemão.

Além de ser punitivamente complicado, o alemão sofre de um problema: existe pouco entretenimento no idioma interessante para o público nerd. Imagine então minha felicidade ao descobrir uma série da Netflix sobre viagem no tempo produzida na Alemanha!

Comecei a assistir *Dark* para ajudar nos estudos, mas no primeiro episódio a série me cativou. A história se passa em uma pequena cidade na Floresta Negra, que vive em torno de uma usina nuclear. Começamos na época atual (na verdade em 2019), com um suicídio. Logo em seguida somos apresentados a um punhado de famílias que moram na tal cidade. Todas estão conectadas através de relações sórdidas: o pai de uma família tem um caso com a mãe de outra. Um rapaz foi internado em um hospital psiquiátrico e é ex-namorado da filha de outra família, que agora está namorando o filho de mais uma família, etc. Pareceu confuso? Essa é a intenção. Quando tudo está no presente, já é difícil saber quem trai quem, quem odeia quem, quem é pai de quem… Adicione viagem no tempo e prepare-se para um nó na cabeça.

Logo após o suicídio, um garotinho desaparece. Então ficamos sabendo que outro garoto desapareceu 33 anos antes. Não demora para que um cadáver de criança surja na floresta… Quem será? De qual época?

Em *Dark*, a viagem no tempo é algo intimista, filosófico. A pseudociência é menos importante que as implicações existenciais de tentar alterar o passado. Em vez de efeitos especiais pirotécnicos, *Dark* usa um túnel apertado para que seus personagens atravessem as eras sozinhos e no escuro. A série abraça a teoria de que é impossível mudar o passado, criando um clima opressivo. Tudo se passa na cidadezinha, geralmente em casas ou porões. Até mesmo as cenas na floresta são fechadas. Todos estão presos, tanto em lugares físicos quanto em ciclos de causa e efeito. Quanto mais tentam se afastar, mais se afundam.

Embora eu tenha adorado *Dark*, a série tem seus defeitos. É quase impossível lembrar de todos os nomes, principalmente porque vários atores são *muito* parecidos entre si. Algumas cenas são bem fortes e podem parecer desnecessárias para alguns espectadores. Por último, o episódio final escorrega feio, a ponto de quase estragar toda a jornada.

Mesmo assim, *Dark* é uma ótima pedida. Explora alguns dos piores lados do ser humano, fala de viagem no tempo sem se perder em tecnologias sem sentido e encara sem medo alguns temas difíceis.

Além, é claro, de dar uma opção para nós, tão sofridos estudantes de alemão.

LEONEL CALDELA

DICAS DE MESTRE

O Futuro de ARTON

Ou: *TORMENTA* PASSA POR UMA GRAVE CRISE!

Sem querer alarmar ninguém, mas *Tormenta RPG* — aquele que está, hoje, entre os jogos de interpretação mais famosos e queridos do Brasil — pode estar próximo de seu fim como o conhecemos! Seu círculo interno de autores, o Quinteto Tormenta, enfrenta fortes desavenças! Verdadeira guerra civil de diferenças criativas, que devem abalar ou mesmo destruir o próprio mundo de Arton!

Nah! Mentira. Não tem nada disso acontecendo. Isto é, quase nada. Apenas uma pequena parte deste dramático primeiro parágrafo é verdadeira.

Tormenta RPG pode estar na iminência de mudanças. Se pequenas ou grandes, é incerto. Uma importante decisão editorial será tomada. Mas, sobre qual será essa decisão, existe debate entre os autores.

Os maiores opositores no conflito são: **Guilherme Dei Svaldi**, editor-chefe da Jambô Editora, grande especialista em mecânicas de jogo, autor da coluna Caverna do Saber nesta mesma revista, e insofismável mestre da Guilda do Macaco, entre inúmeros outros encargos. E eu, **Marcelo Cassaro "Paladino"**, cujas qualificações não citarei aqui por pura (e totalmente falsa) modéstia.

Para entender melhor as raízes do conflito, vamos recuar um pouco no tempo.

Origens (Nada) Secretas

A seguinte história já deve ser conhecida por muitos de vocês. Mas, como disse Stan Lee, "todo gibi sempre será o primeiro gibi de alguém". Por isso as histórias de super-heróis estão sempre recontando suas origens.

Não é novidade que *Tormenta* nasceu a partir de nosso amor por *Advanced Dungeons & Dragons* e seus mundos — sempre foi nossa intenção que Arton tivesse o mesmo clima, o mesmo espírito. Assim, quando o Trio Tormenta original (eu, Rogério Saladino e J.M.Trevisan) se reuniu para criar as bases do cenário (meu antigo apê, gata branca, Coca-Cola, pão de torresmo, etc, etc...), Arton ainda não tinha um sistema de regras próprio. Em sua primeira versão, como outros materiais de campanha publicados na DRAGÃO BRASIL, ele serviria a múltiplos jogos — na época, *AD&D, GURPS* e nosso *Defensores de Tóquio 3ª Edição*. No entanto, exceto por 3D&T, nenhum destes títulos nos pertencia, nem tinha uma licença aberta. Logo entendemos que, para crescer, *Tormenta* não poderia depender de terceiros. Precisaria de um sistema próprio. *Defensores* seria o escolhido.

Não era o ideal. Ainda que *Tormenta* tivesse identidade visual ligada a anime/mangá, 3D&T sempre foi sobre poder exagerado, sobre explodir monstros com bazucas, alcançar o Sétimo Sentido, pilotar robôs gigantes, soltar hadouken. Divertido, mas longe do estilo *Dungeons & Dragons*. Claro, hoje existe **Tormenta Alpha** — que transforma Arton em tudo isso —, mas não era essa a nossa visão.

A resposta veio com o novo milênio, uma resposta chamada *Dungeons & Dragons 3ª Edição*. Pela primeira vez em mais de uma década, o RPG mais popular do mundo mudaria seu sistema de regras. Ainda, seria criada a Licença Aberta D20, permitindo que outras editoras pudessem publicar seus próprios títulos usando essas mesmas regras, sem contratos ou direitos autorais. A iniciativa mudaria o mercado, mudaria a face do hobby, talvez para sempre. Uma infinidade de aventuras, acessórios e cenários sob o selo D20 invadia as prateleiras. Você nunca mais precisaria aprender outro sistema de regras, foi a promessa da Wizards of the Coast.

Para nós, do Trio, foi a oportunidade perfeita. *Tormenta* poderia *mesmo* ser um mundo de D&D, usando seu sistema de jogo oficial. Nascia *Tormenta D20*, compatível com os livros D&D 3E, na época publicados em português pela Devir Livraria. Foram numerosos títulos, desde um *Guia do Jogador* e *Guia do Mestre*, até clássicos como *A Libertação de Valkaria, Área de Tormenta, Piratas & Pistoleiros* e *Contra Arsenal*, entre outros. Tudo oficialmente compatível com D&D. Você era livre para misturar Arton com outros títulos D&D da época, como os manuais de classes (*Punhos e Espadas, Defensores da Fé, Linhagens e Tomos...*), o *Livro dos Níveis Épicos, Divindades & Semideuses...*

Mas ainda persistia um porém. Para jogar *Tormenta*, você dependia dos três livros básicos D&D — não exatamente baratos. Além disso, com a aquisição da Wizards pela Hasbro, D&D receberia em 2008 sua infame 4ª Edição: sem uma licença aberta, e tentando trazer elementos de videogames online para a mesa de jogo, com um resultado *muito* ruim.

Felizmente, a Licença Aberta original não podia ser revogada. As regras que todos amavam ainda estavam disponíveis para todos. Nos EUA, esse nicho foi ocupado por *Pathfinder RPG*. No Brasil, o mesmo ocorreu com Arton, que ganharia seu próprio livro básico *Tormenta RPG*. Aquele que vocês conhecem e utilizam até hoje. Sucesso total: agora você podia jogar com um único livro básico, muito mais acessível.

E exatamente neste ponto, quando *Tormenta* deixava de ser simples acessório para tornar-se jogo completo, aconteceria o primeiro choque criativo.

Mudar ou Manter

Aqui, vale uma explicação. A Licença Aberta D20 não autorizava apenas acessórios para D&D. Você também podia usar o sistema básico para criar seu próprio livro básico, seu próprio RPG completo. Assim nasceram títulos que não precisavam dos livros básicos D&D, como *True20, Everquest, Mutantes & Malfeitores, Pathfinder* e outros. Ainda, optando por esse caminho, você poderia *mudar* as regras como bem quisesse. Não era preciso ser 100% compatível, não era preciso usar as mesmas raças, classes, magias e monstros.

(Pausa para uma lembrança engraçada. Na época, sugeri que a Jambô Editora poderia licenciar *Pathfinder* no Brasil, para então tornar Arton um cenário oficial desse jogo. Felizmente, Guilherme me convenceu do contrário, exasperando: "Cassaro, VOCÊ é que deveria ME convencer a fazer um *Tormenta* básico, não o CONTRÁRIO!")

Então, o quanto *Tormenta RPG* mudaria?

Na época, a Jambô queria *fortes* mudanças. O então Trio Tormenta Ultimate — Guilherme, Leonel Caldela e Gustavo Brauner — não era exatamente apaixonado pelas versões D&D traduzidas, queriam mudar os termos de jogo. Mas eu fui terminantemente contra. Porque isso seria acabar com a retro-compatibilidade, seria forçar nosso público a jogar fora todos os títulos D20 que já tinham nas prateleiras. Não apenas títulos TD20, mas também os próprios livros D&D 3ª Edição, ainda populares na época. Seria quebrar aquela promessa, não feita por nós, mas adotada por nós quando optamos por adotar a Licença Aberta: você não vai precisar aprender outro sistema.

Por isso, o novo TRPG ainda usa os mesmos termos de jogo do antigo D&D em português. Claro, muita coisa *ficou* diferente de D&D. As raças e classes *são* diferentes, muitas mecânicas *são* diferentes — mas perícias, talentos, magias e outras coisas ainda trazem os mesmos nomes. Identificar Magia ainda se chama assim, como no primeiro *Livro do Jogador D&D* em português (mesmo sendo uma tradução totalmente errada de *Spellcraft*). *Saving throws* ainda se chamam testes de resistência. *Mísseis mágicos* ainda tem esse nome tão pouco medieval. Tudo isso era chato, mas importante para que títulos antigos ainda continuassem válidos.

Sei como isso deve ter sido frustrante para o Trio Ultimate na época. Mais tarde, no entanto, todos concordariam que eu tinha razão. O tempo provou que manter a retro-com foi melhor. (Que sirva de lição a vocês: o Cassaro *sempre* tem razão. Exceto quando não tem.)

Mas, ainda que essa decisão tenha se mostrado acertada, um novo ciclo se aproxima. Em 2019, *Tormenta* completará 20 anos. A data não passará em branco. Entre outros eventos, há planos para um novo livro básico comemorativo.

Mais uma vez, Guilherme Dei Svaldi enche-se de formigas em certa parte da anatomia.

Mudar é Bom

Agora vou dizer uma grande verdade que vocês desconhecem. Se pudesse, Guilherme mudaria o sistema básico de *Tormenta* TODAS as vezes que uma edição se esgotasse! Na verdade, ele *fez* isso — cada novo livro básico tem pequenas diferenças em relação ao anterior. São sutis, não chegam a ser uma "nova edição", mas estão ali.

Acreditem, não se trata de mesquinharia comercial. Guilherme não quer apenas vender mais livros, forçar todos a livrarem-se de seus títulos antigos para gastar mais dinheiro com a "novíssima edição". Ele não é esse tipo de editor ganancioso, a Jambô não é esse tipo de editora caça-níqueis. Não sugamos o sangue de nosso público. Não queremos que abandonem o hobby porque ele ficou caro demais.

Guilherme não acredita em reimprimir livros; ele acredita em refazê-los. Tal como um bom clérigo de Valkaria, ele nunca está satisfeito com a situação atual. É um perfeccionista nato, sempre tentando evoluir, sempre buscando o melhor. Por isso ele é, e sempre será, um excelente autor de RPG.

Por outro lado, se ele fosse um diretor da Sony em vez de editor da Jambô, hoje eu estaria jogando *Overwatch* em um PlayStation 17.

Sendo sincero, ainda não discutimos nada disso em detalhes. Mesmo supondo que *Tormenta* mudaria, ninguém decidiu ainda que mudanças seriam essas, ou quão profundas. Um sistema totalmente novo? Provavelmente não. Ainda uma variação do atual Sistema D20? Provavelmente sim. Vocês podem ter uma ideia consultando a Caverna do Saber, onde Dei Svaldi sempre traz suas excelentes ideias para mudar/reconstruir/melhorar as regras. Os apoiadores de nível Conselheiro da *Dragão Brasil*, em sua campanha no **Apoia.se**, também estão acompanhando postagens e discussões do nosso editor-chefe a respeito.

Sei exatamente como isso soa. Sei que parece Inovação vs. Estagnação. Um autor cheio de energia quer avançar, evoluir, melhorar, enquanto outro autor ranzinza e preguiçoso quer deixar tudo parado, atrasado, velho. Um autor quer entregar a vocês um *Tormenta* moderno e descolado, enquanto o outro fica preso ao passado. Talvez seja mesmo o caso. Talvez eu ame *Tormenta* demais para querer que ele mude. Talvez eu seja como aquele pai orgulhoso, mas também um tanto triste, por ver o filho crescer e tornar-se uma pessoa diferente.

Ou não.

Mudar Nem é Tão Bom

Meu maior argumento quanto a manter as coisas como são tem um nome: *Pathfinder*. Aquele mesmo, o RPG que tornou-se D&D quando D&D deixou de ser D&D (não sem motivo, tem o apelido de D&D 3.75). Aquele que eu e meus amigos preferimos quando não jogamos *Tormenta*. Desde seu lançamento em 2009, o livro básico não teve *nenhuma* nova edição, *nenhuma* mudança pesada de regras. Teve pequenos ajustes, como o próprio *Tormenta*, mas manteve o foco. Seja uma aventura antiga de década atrás, seja um lançamento do mês passado, todos os acessórios *Pathfinder* continuam perfeitamente compatíveis. Essa confiança no próprio trabalho, essa firmeza de propósito, são raras no mercado. Como resultado merecido, segue até hoje como um dos títulos mais fortes do mundo.

No extremo oposto, existem vários RPGs clássicos e muito influentes no passado, que acabaram abandonados por adotar "novas edições" sem a menor necessidade. *GURPS* e *Vampiro*, apenas para citar os mais famosos.

"Cassaro, mas então você acha que *Tormenta* é perfeito como está? Acha que ele não pode melhorar? Acha que o Guilherme está querendo mudar tudo à toa?"

Eu não acho *nenhuma* dessas coisas. É óbvio que *Tormenta* pode melhorar. Entendo totalmente a inquietude do Guilherme, e vários jogadores e mestres, com certos detalhes do sistema. Não apenas o Guilherme, mas todos nós, temos ideias nesse sentido.

Mas não sou assim tão perfeccionista. *Tormenta* é bom como está — se não fosse, seria um fracasso, ninguém estaria jogando. Não concordo em produzir novas edições, novas versões, apenas para fazer pequenos ajustes. Toda a linha de livros ficaria invalidada, tornada obsoleta. Os problemas não justificam os benefícios.

(Eu também gosto de lembrar que, se aquilo que é antigo fosse ruim, hoje a Jambô não estaria republicando os livros-jogos **Aventuras Fantásticas**.)

Sei que muitos de vocês não concordariam. Sei que comprariam alegremente uma nova edição, comprariam todos os livros de novo, apenas para ter um jogo melhor. Podem confiar, vocês sempre são levados em consideração. Mas os outros, aqueles sem recursos ou vontade para refazer seus estoques a cada ano, também precisam ser lembrados.

Evoluir é doloroso, mas necessário. Então, como melhorar *Tormenta* sem mudar *Tormenta*? Como fazer o jogo avançar, ficar melhor, mas sem destruir sua conexão com aquilo que já existe? Como alcançar o futuro sem apagar o passado?

A resposta já existe. E está aqui mesmo, na Jambô. Como sempre, trazida pelo RPG mais subestimado de todos.

O Manual do Defensor

Pathfinder RPG nunca mudou seu livro básico, é verdade. No entanto, trouxe *muitos* acessórios com regras variantes. São tantos, mas *tantos* (infelizmente ainda inéditos no Brasil), que é como se já houvesse várias novas edições, cada uma ao gosto de cada grupo. Talvez seja esse seu segredo para seguir evoluindo, mudando, mas continuando igual.

Existe outro jogo que teve muitas versões ao longo da vida — mas, chegando à Jambô, cessou de mudar. Seu livro básico manteve-se o mesmo, com poucos ajustes e revisões, por mais tempo ainda que *Pathfinder*. Sim, você já adivinhou. Estamos falando do *Manual 3D&T Alpha*.

Estou sempre repetindo que *Defensores de Tóquio* foi um plano que saiu *muito* errado. Joguinho simples, cabia em uma revistinha. Para mostrar a todos que jogos de RPG não eram sobre livrões difíceis, pesados e assustadores. Deveria ser algo introdutório, temporário, apenas uma amostra. Para motivar a procurar outros, maiores, melhores. E nesse ponto, falhou feio. Quem jogava 3D&T não queria mais parar. Mesmo quando o jogo semi-morreu uma década atrás, durante a transição de editoras, seus fãs nunca o largaram. Grupos seguiam jogando por todo o Brasil. Conseguiram que ele voltasse.

Guilherme sempre diz que eu deveria me orgulhar. Eu nunca tive certeza.

3D&T tem um sistema de regras simples. Poucos atributos, números baixos, regras soltas. Justamente por isso é fácil mudá-lo, fácil ajustá-lo às preferências de cada jogador, cada mestre. Tenho quase certeza de que *nenhum* grupo de 3D&T utiliza as regras exatamente como estão no Manual.

Entre esses mestres, destaque para o incrível Bruno "BURP" Schlatter. Ele que, durante anos, vem trabalhando incansável no blog **RPGista**, trazendo uma infinidade de material de campanha, adaptações e regras adicionais para 3D&T. Ele que, hoje, assina o excelente **Manual do Defensor 3D&T** — valiosa compilação de suas ideias, uma coletânea de regras variantes, avançadas, complexas. Este acessório realiza aquilo que eu nunca ousei; tornar 3D&T um jogo complexo. Atender os anseios de uma comunidade faminta por um *Defensores* avançado. Imperdível. Indispensável. Genial.

Tudo isso sem tocar no *Manual Alpha*. Sem mexer no sistema básico.

Sim, agora você entendeu.

Não é ideia totalmente nova, claro. O próprio D&D teve vários acessórios que mudavam suas regras básicas, trazendo opções mais avançadas (ou mais simples). Não há veterano que não conheça o eterno clássico *Unearthed Arcana*, que existiu em várias edições do jogo, revirando o sistema de pernas para o ar. Mudam as raças e classes, mudam as perícias, talentos e magias. Regras para honra, corrupção e insanidade. Mesmo os elementos mais fundamentais, como pontos de vida e classe de armadura, aparecem em versões diferentes. É como jogar outra coisa.

Em vez de uma nova edição de *Tormenta*, desenvolver nosso próprio *Unearthed Arcana* com o mesmíssimo objetivo — avançar o jogo. Compilar o ótimo material da Caverna do Saber e muito mais. Colher opiniões, descobrir o que jogadores e mestres mudariam. Somar, em vez de substituir. Alcançar o futuro sem apagar o passado. Este é o caminho que eu escolheria.

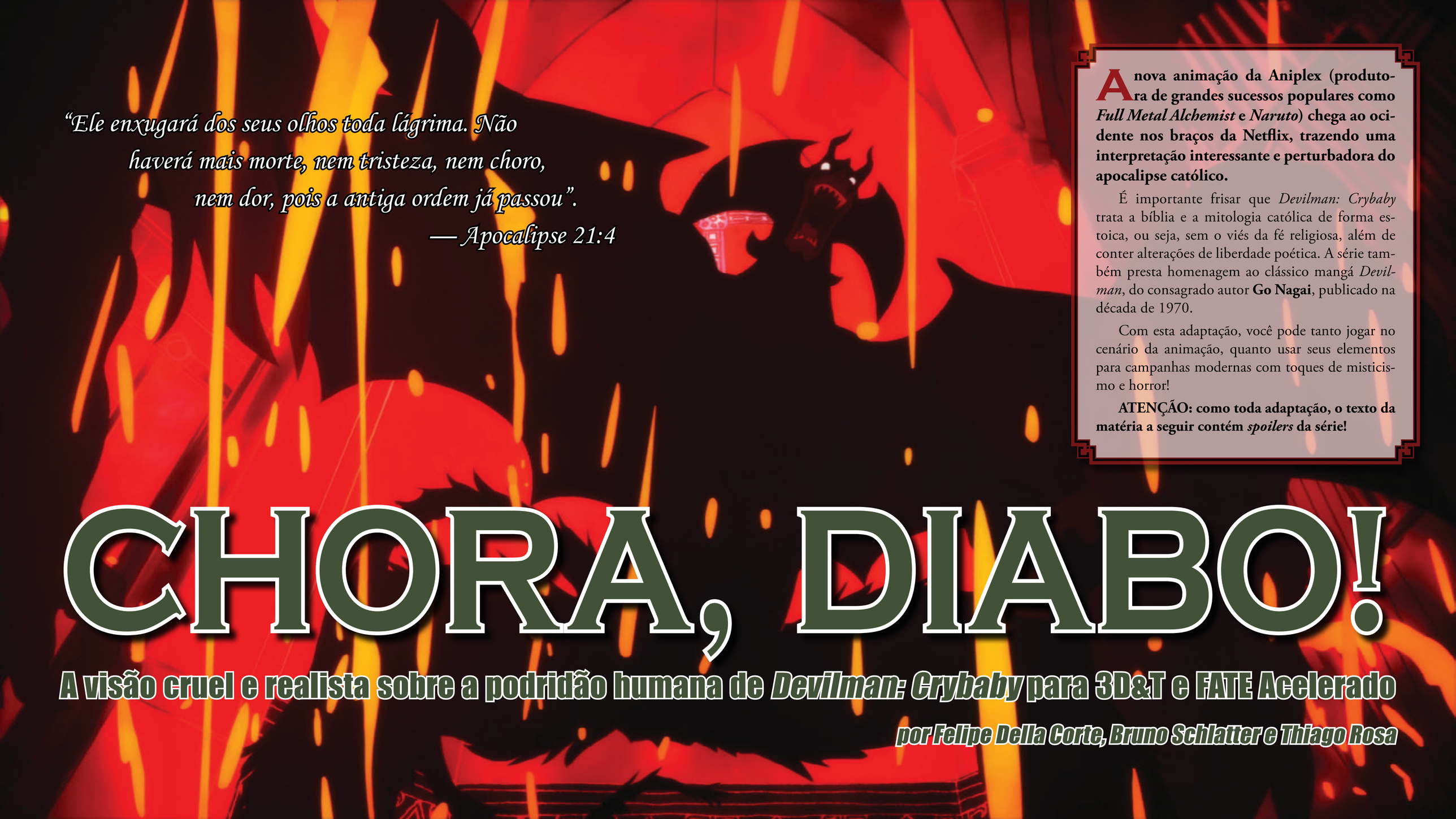
Mas será essa a decisão do Quinteto? Será esse o amanhã de Arton? Não sei. Ninguém sabe ainda. Sei, apenas, que o Quinteto tomará a decisão mais inteligente. A decisão que tornará *Tormenta* ainda melhor.

E vocês? Que decisão tomariam?

PALADINO

Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos



"Ele enxugará dos seus olhos toda lágrima. Não haverá mais morte, nem tristeza, nem choro, nem dor, pois a antiga ordem já passou".

— Apocalipse 21:4

A nova animação da Aniplex (produtora de grandes sucessos populares como *Full Metal Alchemist* e *Naruto*) chega ao ocidente nos braços da Netflix, trazendo uma interpretação interessante e perturbadora do apocalipse católico.

É importante frisar que *Devilman: Crybaby* trata a bíblia e a mitologia católica de forma estoica, ou seja, sem o viés da fé religiosa, além de conter alterações de liberdade poética. A série também presta homenagem ao clássico mangá *Devilman*, do consagrado autor **Go Nagai**, publicado na década de 1970.

Com esta adaptação, você pode tanto jogar no cenário da animação, quanto usar seus elementos para campanhas modernas com toques de misticismo e horror!

ATENÇÃO: como toda adaptação, o texto da matéria a seguir contém *spoilers* da série!

CHORA, DIABO!

A visão cruel e realista sobre a podridão humana de *Devilman: Crybaby* para 3D&T e FATE Acelerado

por Felipe Della Corte, Bruno Schlatter e Thiago Rosa

Devilman: *Crybaby* se passa na atualidade, em meados de 2017, e tem foco em dois personagens principais: Akira Fudo e Ryo Asuka.

O primeiro é um garoto comum, que tem fama de ser chorão, mas na realidade é apenas uma pessoa super sensível ao sofrimento alheio. O segundo é uma criança prodígio, que aos 17 anos já é PhD e professor em uma faculdade norte americana. Um dos maiores objetos de estudo de Ryo é a pesquisa sobre seres da antiguidade, que no início da série são referidos como "demônios" por duas razões: as entidades só podem se manifestar em um corpo físico caso possuam outra criatura (não necessariamente apenas humanos) e se funda com sua forma, transformando-se em uma espécie de aberração extremamente violenta.

Ryo leva Akira totalmente desavisado para uma festa rave secreta chamada Sabbath, que basicamente consiste em uma enorme orgia regada a álcool e drogas alucinógenas. Ryo acredita que esse tipo de comportamento lascivo atrai os demônios para os corpos dos humanos, mas, cansado de esperar que a criaturas se manifestem, o próprio Ryo começa a atacar e assassinar os participantes da festa, até que vários deles começam a se transformar em criaturas demoníacas. A pedido de Ryo, Akira é possuído pelo espírito de um demônio extremamente poderoso, chamado Amon.

No entanto, o coração bondoso de Akira é mais forte do que a vontade de Amon, e Akira consegue manter o controle mental de seu novo corpo semi-demônio, e se torna o que Ryo batiza de Devil-Man: um humano com as capacidades físicas de um demônio, mas a consciência de uma pessoa bondosa.

A História do Apocalipse

No decorrer da série, os demônios se revelam seres ancestrais que habitavam a Terra em eras pré-históricas, confundidos com os dinossauros. Criaturas medonhas e grotescas, esses seres viviam num eterno processo de violência, em que tentavam incessantemente devorar e assimilar uns aos outros, para se tornarem maiores e mais fortes.

Nessa mesma época, acontece a revolta de Lucifer Morningstar (no anime também denominado Satan, por mais que existam contradições históricas) contra Deus. Sendo derrotado e expulso do Paraíso Celestial, Satan é banido para a Terra, onde encontra os demônios e fica fascinado por sua mentalidade simplória, onde os fortes comem os fracos para se tornarem mais poderosos.

Satan começa a interferir na evolução dessas criaturas, criando seres extremamente poderosos e inteligentes, o que desagrada ainda mais seu pai, que impede seus planos de continuarem ao enviar dezenas de meteoros que aniquilam todos os demônios da face da Terra. Entretanto, seus espíritos permaneceram na orbe terrestre, e foram gradualmente recuperando suas energias e capacidades de assimilar outros organismos. Ao longo da história da humanidade, diversos registros de criaturas mitológicas como centauros, minotauros, sereias e outros monstros foram, na verdade, frutos de uma fusão de um espírito demoníaco com um ser humano que se entregou ao ódio e à violência.

Nos tempos atuais, com os seres humanos cada vez mais desconectados da natureza e da religião, inseridos em uma sociedade consumista que não dá valor ao amor e ao respeito, permeada de violência e ódio, se formou o cenário perfeito para que o próprio Satan se materializasse na forma de um humano. Esse humano era o próprio Ryo Asuka, que instintivamente colaborou com um plano intrincado de uma sociedade secreta de demônios para espalhar o medo, o ódio e a violência entre os homens, infiltrando demônios nos governos e nas forças armadas do mundo todo. Ao revelar a existência de demônios para toda a humanidade, Ryo mergulha o mundo em histeria completa, incitando os humanos a matarem todos que "parecessem suspeitos de serem demônios", criando um estado de calamidade, o início do apocalipse.

Devilman Crybaby não deixa claro quanto tempo o mundo passa em estado de guerra, mas alguns acontecimentos importantes definem a cronologia da saga.

- Ryo leva Akira para o Sabbath, onde ele é possuído pelo espírito de Amon, mudando completamente seu corpo e sua personalidade, mas mantendo seu bom coração. Ele começa a agir como um vigilante, sob a alcunha de Devil-Man.
- Ryo conduz Akira à uma espécie de "caça às bruxas" contra os demônios, que acarreta uma série de danos colaterais, como a morte violenta dos pais de Akira.
- Akira descobre que existem outros devil-men, pessoas que foram possuídas e ganharam corpos extremamente poderosos, podendo se transformar livremente em demônios e de volta em humanos, mas que não cederam à sede por violência e sexo como àqueles verdadeiramente possuídos.

Em *Devilman*, a coisa vai de mal a pior!

- Com a ajuda de demônios infiltrados nos principais meios de comunicação global, Ryo mostra ao mundo a existência dos demônios, mergulhando o planeta num estado de calamidade.
- Os demônios infiltrados nas forças armadas tentam iniciar uma guerra nuclear, mas são interrompidos por uma interferência divina. Eles decidem, então, começar uma guerra em larga escala contra os humanos, e alguns demônios mais poderosos tentam assassinar Ryo, que assume sua forma verdadeira como Satan.
- Akira jura que irá impedir os planos de Ryo, e reúne um exército de devilmen para combater o exército de demônios.
- A guerra humanos-demônios-devilmen destrói o planeta aos poucos, transformando a Terra em um cenário apocalíptico de fogo e destruição. A humanidade é massacrada no confronto, até que apenas uma única cidade resta escondida sob uma montanha, a resistência final dos humanos.
- Satan e seus exércitos encontram a última cidade dos homens e planejam destruí-la, mas Akira e os devilmen pretendem impedí-los. Inicia-se o confronto final, que rasga a terra e o céu. No fim, Satan emerge vitorioso, mas ele é o único sobrevivente no planeta. Pela primeira vez, ele sente tristeza por estar sozinho.
- Diante de tamanha destruição e loucura, as forças do Paraíso Celestial se veem obrigadas a mais uma vez destruir a Terra, e enviam centenas de meteoros que estilhaçam o planeta. Na cena final, vemos uma nova Terra surgir ao lado do planeta destruído, dando a entender que os "planos de Deus" foram recomeçados.

Onde Entram os Jogadores?

Inserir os personagens jogadores dentro de uma trama tão centrada nos protagonistas parece complexo, mas na verdade todo o pano de fundo do anime serve como um excelente cenário de campanha.

Primeiramente, é preciso reforçar que *Devilman Crybaby* se passa na Terra, em um contexto muito próximo do real. A única alteração fantástica da Terra como a conhecemos é a presença de demônios. Por isso, é desaconselhável que o mestre permita qualquer tipo de magia ou poderes especiais que não se originem da possessão demoníaca, ou mesmo tecnologias que não sejam comprovadamente utilizadas nos dias atuais.

A seguir, é preciso decidir em que momento cronológico do anime os jogadores estão inseridos. Ele pode ser dividido em três partes mais generalistas, dependendo do mote que o mestre quer dar para a aventura.

Tem Algo de Errado com o Mundo

Neste cenário, a existência dos demônios ainda é um mistério. Assassinatos em massa têm ocorrido em vários locais do mundo, e os crimes estão ligados à uma série de festas e uma nova droga que vêm sido distribuída de forma desconhecida. Os demônios agem nas sombras, alimentando-se de vítimas atraídas para as festas ou mesmo agindo sozinhos como serial killers.

Os personagens podem ser que estão investigando esses assassinatos misteriosos, seja como oficiais da lei, detetives particulares ou pesquisadores do oculto, em um estilo de aventura de terror investigativo. Se o grupo desejar algo mais fantástico, os personagens podem ser devilmen que de alguma forma foram possuídos por demônios, e agora usam seus poderes para caçar essas criaturas.

Em 3D&T, personagens humanos podem ser construídos com 5 pontos (adolescentes e estudantes) ou 7 pontos (profissionais adultos). Você deve seguir as regras de limitações e nichos de personagem que aparecem em *Mega City* e no *Manual do Defensor* (considere o máximo em uma característica que não seja o nicho do personagem como 2). Já devilmen devem ser construídos com 12 pontos e possuir a vantagem única descrita adiante. É possível ter personagens de ambos os tipos na campanha, utilizando Pontos de Destino para equilibrar as pontuações. Essas regras servem para os todos os cenários de campanha em *Devilman: Crybaby*.

Em *Fate Acelerado*, personagens humanos começam três aspectos, recarga 3 e uma façanha. Devilmen, por sua vez, começam com cinco aspectos, recarga 1 e três façanhas, sendo duas delas façanhas demoníacas. Mais detalhes adiante.

Colapso da Sociedade Moderna

A existência de humanos possuídos por demônios veio a público, criando pânico e histeria. A maioria das cidades vive sob estado de sítio, controladas pelas forças armadas do governo (que por sua vez é controlada por demônios infiltrados). Saques, pilhagem, protestos e violência em geral são extremamente comuns, e o colapso da economia torna todos os recursos escassos. Aqui, outros humanos são uma ameaça ainda maior do que os

demônios, uma vez que a maior parte da população está à beira da loucura, atacando e matando qualquer pessoa que pareça suspeita e, muitas vezes, usando essa desculpa como pretexto para cometer outros crimes e atrocidades.

O foco deste cenário é a sobrevivência. Os jogadores podem ser apenas humanos em busca de recursos e abrigos, ou mesmo devilmen que descobriram seus poderes durante o caos, e agora são caçados abertamente pelo governo e pela população.

Em *FATE Acelerado*, inclua aspectos que evoquem o caos nas ruas em cenas apropriadas. "Pânico generalizado", "saque em andamento" e "marcha de protesto" são boas opções. Se achar que seus aspectos de cena estão repetitivos, peça ajuda aos jogadores. Quando adotar uma sugestão, dê ao jogador um impulso daquele aspecto. Façanhas para obter recursos e interagir socialmente podem ser mais importantes que as de combate.

O fim do mundo

Depois da revelação de Satan, os demônios iniciaram uma guerra de extermínio contra a humanidade. A maior parte da civilização humana está destruída, e os poucos sobreviventes tentam se refugiar da ira dos exércitos infernais. Diferente dos famosos cenários pós-apocalípticos, neste contexto de aventura o fim do mundo está de fato em andamento! Além do perigo óbvio de ser caçado e devorado por demônios, simplesmente sobreviver em um ambiente completamente inóspito.

Personagens jogadores podem ser humanos lutando pela sobrevivência, membros da resistência humana contra os demônios, ou mesmo devilmen aliados de Akira que tentam desesperadamente impedir que Satan aniquile a humanidade.

Em *FATE Acelerado*, para esse tipo de jogo mais ágil e brutal, é importante que o narrador não se contenha. Force os aspectos dos jogadores sempre que possível e torne as coisas mais difíceis, sem dar tempo para que eles respirem. Lembre-se que eles ganham pontos de destino nessas situações, permitindo que virem a mesa. Jogue o seu pior nos jogadores, eles vão dar um jeito de sair por cima.

Demônios & Devilmen

Boa parte da história (e provavelmente das aventuras!) gira em torno dos demônios e dos devilmen.

Em resumo, duas coisas podem acontecer quando um espírito de um demônio invade o corpo de um humano: ele se torna um demônio ou um devilman.

Quando a consciência do demônio assimila o corpo do humano e usa esse corpo para criar uma forma física, geralmente grotesca, nasce um demônio completo. Alguns demônios ancestrais, como o próprio Amon, Sirenne e Zennon, manifestam suas formas mitológicas (e reconhecíveis historicamente) mas, em geral, a forma e as habilidades de um demônio não segue nenhuma regra ou lógica. O único traço comum entre os demônios é seu comportamento: todos são agressivos, amam violência, tem desejos sexuais exacerbados e se alimentam de carne humana.

Criando demônios em 3D&T

Em *Devilman: Crybaby* os demônios são ligeiramente diferentes do proposto na vantagem única de mesmo nome presente no *Manual 3D&T Alpha*. Nesse universo, um demônio só pode se materializar no plano físico se possuir o corpo de um humano, sobrepujando sua consciência e modificando esse corpo com características monstruosas. Se o corpo for destruído, o demônio morre normalmente. Demônios menores devem ser feitos com 5 pontos, e devem obrigatoriamente comprar a vantagem única abaixo.

Demônio Menor (1 ponto)

Um demônio comum que quando possui um humano se transforma num monstro horrível.

- **Sentidos Especiais.** Todo demônio tem Infravisão, Faro Aguçado e Ver o Invisível.
- **Aptidão para Voo.** Muitos demônios têm asas, por isso podem comprar esta vantagem por apenas 1 ponto.
- **Aptidão para Magia Negra.** Demônios podem comprar esta vantagem por 1 ponto.
- **Má Fama.** Demônios são sempre reconhecidos como perigosos e malignos (mesmo que nem sempre seja o caso).
- **Poder Oculto.** Um demônio que tenha Pontos de Magia aprende automaticamente essa vantagem.
- **Vulnerabilidade: Elétrico e Sônico.** Demônios são vulneráveis à pureza da luz e do vento.

Demônios mais poderosos aprendem a dominar os corpos invadidos e podem trocar de forma livremente. Eles devem utilizar a vantagem única Devilman, descrita abaixo, e podem ser criados usando de 7 a 12 pontos, a critério do mestre.

Criando demônios em Fate

Demônios menores, do tipo que os devilmen podem destruir aos montes, são capangas. Eles são peritos (+2) em violência, feitos físicos e lascívia, mas ruins (-2) em quaisquer tarefas que envolvam sutileza. Seus aspectos costumam ser **Demônio Sem Coração** e **Luxúria/Gula Descontrolada**. Eles variam entre nenhuma caixa de estresse e duas caixas, dependendo do nível de poder. Se o grupo dos personagens só tiver humanos, mesmo os capangas devem ser mais ameaçadores - use-os sempre com duas caixas de estresse.

Demônios maiores são semelhantes a personagens devilmen, mas todas as suas façanhas são demoníacas (veja mais adiante). Suas maiores abordagens costumam ser Poderoso e Estiloso.

Devilman em 3D&T

Um o humano invadido que consegue resistir ao espírito do demônio, mantendo sua consciência intacta, se torna um devilman. Sua forma humana tem suas habilidades físicas elevadas a níveis sobrenaturais, o que consome uma enorme quantidade de energia (eles comem para caramba!) e sua personalidade se torna mais agressiva, autoconfiante e mais lasciva. Eles também conseguem assumir uma forma demoníaca, que apresenta capacidades físicas ainda maiores e habilidades especiais.

Nova Vantagem Única: Devilman (5 pontos)

Características +1. Um devilman é mais forte, resistente e de maneira geral eficiente que um ser humano comum. Ele recebe um bônus de +1 em todas as características, mesmo quando está na forma humana.

Transformação de batalha. O devilman pode se transformar em uma criatura monstruosa repleta de poderes únicos.

Apetite demoníaco. Demônios são criaturas vorazes, e isso é absorvido também pelos devilmen. Ele possui R-1 para lidar com fome, sede e outras necessidades do corpo.

Nova vantagem: Transformação de Batalha (2 ou mais pontos)

Esta vantagem é uma mistura de Área de Batalha, Forma Alternativa e Poder Oculto. Quando entra em um combate ou outra situação de tensão, o personagem pode se transformar em outra criatura, e receber desta forma poderes únicos e impressionantes.

Ativar a transformação leva uma rodada inteira e custa 2 PMs, e deve-se gastar mais 2 PMs por rodada para mantê-la. Quando se transforma, o personagem recebe 4 pontos extras, que podem ser distribuídos em suas características ou usados para comprar vantagens novas. A distribuição dos pontos deve ser definida na criação do personagem, e não podem ser mudadas posteriormente.

Cada ponto extra gasto na vantagem aumenta a pontuação recebida em uma categoria — uma transformação de 3 pontos concede 5 ao personagem, como um Novato; uma de 4 pontos concederá 7, como um Lutador; e daí por diante. Também é possível adquirir desvantagens para a transformação, como Monstruoso ou Ponto Fraco, seguindo as limitações normais da pontuação equivalente (uma transformação que conceda 5 pontos, por exemplo, só poderá ter até –3 pontos em desvantagens).

Devilman em Fate

Como mencionado anteriormente, devilmen têm duas façanhas adicionais. Essas façanhas demoníacas funcionam como façanhas normais, mas seu uso deixa clara a natureza demoníaca do personagem. Uma façanha demoníaca pode ser definida da seguinte forma: *Como sou parte demônio, quando liberto meu lado demoníaco, X acontece.* O conceito de um personagem devilmen também precisa indicar sua natureza demoníaca. Inclusive, o título da série serve perfeitamente como o conceito de Akira...

Ficha Exemplo: Akira Fudo (Amon)

Akira é um adolescente comum, um estudante tímido sem grandes talentos ou pretensões. Sua vida muda quando seu amigo de infância, Ryo, chega de surpresa no Japão e arrasta Akira em uma investigação paranormal, que culmina no garoto sendo possuído por um demônio antigo e poderoso, Amon.

Entretanto, Akira é um ser humano muito sensível e de ótimo coração, o que as vezes o leva à lágrimas (daí vem o nome da série!). Essa natureza bondosa faz com que Akira mantenha sua consciência humana, ainda que com consequências em sua personalidade, tornando-se mais confiante, carismático e social. Outra consequência é um apetite insaciável e um aumento exponencial de sua libido.

3D&T 12S

F3, H3, R3, A2, PdF 1; 25 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Devilman (Transformação de Batalha: Monstruoso, F+2, H+1, A+2), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Protegido Indefeso.

Amon

Na mitologia cristã, Amon é conhecido como o Marquês do Inferno, comandante de quarenta legiões infernais. É descrito como um lobo gigante com cauda de serpente, capaz de verter chamas pela boca.

Amon também é a "a boca que tudo fala", uma criatura capaz de falar do passado e do futuro de toda a humanidade.

Curiosamente, algumas culturas dizem que Amon é um ser capaz de, através da palavra, reconciliar relacionamentos amorosos e amizades rompidas, o que combina muito bem com o papel de Akira na série.

Fate Acelerado

Conceito: Capeta Chorão

Dificuldade: Ingênuo Pra Não Chamar de Burro

Outros Aspectos: Crush na Irmã Adotiva, Trauma de Infância

Abordagens

Ágil +2, Cuidadoso +1, Esperto +0, Estiloso +2, Poderoso +3, Sorrateiro +1

Façanhas

Na Última Hora: como possui um aliado cheio de recursos, uma vez por sessão pode ser salvo na hora certa.

Força Demoníaca: como é parte demônio, sempre que ataca de forma poderosa Akira pode revelar sua natureza demoníaca para obter +2.

Velocidade Demoníaca: como é parte demônio, sempre que se defende de forma ágil Akira pode revelar sua natureza demoníaca para obter +2.

TOOLBOX

LEONEL CALDELA CONTINUA SUA TESE DE QUE RPG É A MELHOR ESCOLA

Heróis gregos: na Antiguidade já se rolava "1"!

TUDO QUE EU PRECISAVA SABER APRENDI COM RPG

Bem-vindos de volta, leitores! Nesta Toolbox vamos continuar a analisar os elementos fundamentais de história em alguns dos RPGs mais famosos do mundo. Todos nós aprendemos a estruturar narrativas instintivamente, mestrando e jogando. Nestas duas colunas, estamos jogando os holofotes sobre esses conhecimentos ocultos e deixando-os explícitos. Tudo, é claro, para aumentar nosso arsenal de truques sujos para escrever.

Você não leu a primeira parte deste artigo? Tudo bem, vai entender o que vamos falar aqui sem problemas. Mas se quiser acompanhar desde o começo, confira a *Dragão Brasil 127*, quando falamos sobre a mensagem de sua história e outras coisas legais.

Sem mais delongas, é hora de dissecar o RPG!

Eu Escolho Você!

Não adianta falar da estrutura de uma história ou destrinchar para onde ela está indo se não soubermos quem são os protagonistas. Os personagens principais ditam como e sob qual perspectiva o público vai experimentar a história — já falamos isso em uma **Toolbox** passada. Então quem são seus protagonistas? E o que o RPG nos ensinou sobre essa escolha?

Vamos descartar a análise de cenários e campanhas específicas. Esses elementos são tão variados que é impossível classificá-los de forma útil. Você pode mestrar uma campanha de *Tormenta RPG* em que os heróis são kobolds ou uma aventura de *Mutantes & Malfeitores* sobre um grupo de deuses julgando a humanidade. Não vamos nos preocupar com cenários, mas com os *sistemas* de RPG como descrições da realidade do universo ficcional do jogo. Independente do cenário ou da história, *quem* são os protagonistas, de acordo com cada sistema?

Em *Dungeons & Dragons* e seus derivados (como *Tormenta RPG*) os protagonistas são heróis. Parece óbvio, não? Mas, se usarmos o conceito original de "herói", podemos ter uma noção mais clara do que isso significa. Na Grécia clássica, "herói" não significava um cara bonzinho ou mesmo o campeão de uma causa, mas uma pessoa especial, diferenciada dos demais por suas capacidades. Heróis eram "homens elevados" — reis, descendentes de deuses, grandes guerreiros, etc., independente da moralidade de suas ações.

Da mesma forma, em *D&D* os protagonistas são separados do resto da população através de uma marca bem objetiva: suas classes de personagem. Enquanto quase todos que os heróis encontram são membros da classe plebeu, eles mesmos são magos, druidas, paladinos... Não importa o quanto uma pessoa com a classe plebeu evolua, ela sempre estará aquém dos heróis. Não apenas em magia e poder de combate, mas também em conhecimento (perícias) e capacidades fundamentais (habilidades básicas). Um plebeu *pode* ascender a aventureiro, mas sempre haverá uma "mácula": seus primeiros níveis são marcados pela classe plebeu, com menos pontos de vida iniciais, menos perícias de classe, bônus base de ataque menor. Dois heróis de 20° nível serão diferentes se um deles tiver começado como plebeu. Se você não for um dos "escolhidos" desde o início, *nunca* será igual a um deles.

Star Wars nunca daria certo em *D&D*. Luke Skywalker teria que treinar desde o início para ser um Jedi, seu passado de garoto da fazenda impossibilitaria que fosse um herói.

Por falar nisso, em *Tormenta RPG* o método de geração de habilidades é fundamentalmente diferente para protagonistas e para "os outros". Personagens jogadores podem rolar suas habilidades ou comprá-las com pontos, enquanto as "pessoas comuns" estão restritas a um conjunto de valores fixos. Um plebeu não pode ter Inteligência 18 e ser fraco em outras habilidades, ele está preso à mediocridade de uma forma fundamental. O mestre pode mudar isso, como sempre, mas o sistema presume essa diferenciação. Aliás, é interessante notar que existe inclusive terminologia para diferenciar protagonistas do resto: "aventureiros" são citados pelo texto dos livros básicos como uma categoria à parte. Na prática, um "aventureiro" é quase uma raça à parte, o mesmo que um herói abençoado desde o nascimento. Desde o início (rolando habilidades ou comprando-as com pontos, tendo um nível de classe) ele é marcado como alguém especial.

Mas vamos mais longe. *D&D* divide seus personagens em classes, de acordo com seus poderes. Essas classes são mais ou menos estanques, com progressões e papéis definidos. Se você começou como bárbaro, mesmo que se torne um mago nunca será um mago tão bom quanto alguém que começou nessa classe. Da mesma forma, não interessa muito sua personalidade, sua infância ou aquilo a que você se dedicou fora de sua "profissão" principal. Você é aquilo que pode contribuir para a missão do grupo. *D&D* é utilitarista: um herói é definido pelo que pode fazer, não pelo que "é" em seu interior.

Disso podemos extrair que no Sistema d20 e similares, ser protagonista é um privilégio. É estar separado das pessoas comuns por leis fundamentais do universo, superiores a quaisquer deuses. Mas também é estar preso a um papel quase servil. Um plebeu, já que não tem mais nada a oferecer, pode ser descrito como "o piadista da taverna". Um aventureiro quase sempre vai ser descrito como "o guerreiro de nível alto". Ser especial é ser definido por sua profissão e seus poderes. Por sua utilidade.

Vamos continuar usando *Call of Cthulhu* como um contraponto para *D&D*. Ser um protagonista de *CoC* é tudo, menos um privilégio. Os personagens jogadores não têm nada que os diferencie fundamentalmente de pessoas comuns, nenhum marcador de "protagonismo" como são as classes. Todos têm a mesma lista de perícias de todos, cada uma com a mesma importância na ficha que todas as outras. "Esquiva" não ocupa um espaço mais importante que "Contabilidade". Além disso, o espaço da ficha reservado para a Sanidade deixa claro que, além de comuns, os protagonistas são vulneráveis. Com uma estatística que só serve para medir seu declínio, é como se eles fossem colocados na "cadeia alimentar", prontos para serem presas. Se ser protagonista em *D&D* é um privilégio utilitário, ser protagonista em *CoC* é um fardo advindo do acaso. Mesmo que você mestre uma aventura em que os Grandes Antigos nunca apareçam, os personagens jogadores são, no mínimo, tão vulneráveis quanto pessoas comuns.

Vampiro: a Máscara tem uma abordagem diferente. Os heróis *eram* pessoas comuns... Até serem escolhidos para o Abraço. De alguma forma, eles são especiais. Repare que, diferente de *D&D*, isso não quer dizer que sejam melhores que ninguém! Um mortal pode ser Abraçado pelo clã Nosferatu por ser excluído da sociedade, ou pelos Malkavianos por ser louco. De qualquer forma, *V:aM* legitima as características de personalidade mais extremas de seus protagonistas. De novo, este RPG afirma que, quanto mais você for você mesmo, mais irá se destacar. Não basta ser um artista de fim de semana com um emprego estável — você deve dedicar sua vida à arte para ser tão único a ponto de despertar o interesse de um Toreador!

Depois do Abraço, ironicamente, você passa a ser definido por seu clã. Seus poderes e até mesmo perícias são muito influenciados por esse grande grupo ao qual você pertence. Em *V:aM*, o protagonista é separado da população comum, mas isso não é utilitarista: é baseado em quão única é sua personalidade. Se você for único o bastante, vai viver para sempre como recompensa e ganhar poderes especiais por isso. Este RPG parece dizer: "não se curve à sociedade normal, continue esquisito"! Então você vai ser escolhido e fazer parte de um grande grupo de "esquisitos" iguais a você!

Isso pode parecer falatório inútil, mas é importante para uma narrativa. Ao desenvolver uma história, pense em quem são seus protagonistas. Mas vá fundo. Pense: eles são especiais? Ou qualquer um poderia assumir seu lugar? O que os torna especiais — quem eles são ou o que eles podem fazer? Alguém comum pode ascender ao heroísmo? Um garoto criado numa fazenda poderia ser um herói? O público deve desejar ser um protagonista? O público deve sentir que, se vivesse no mundo da história, *poderia* ser um protagonista?

Harry Potter, por exemplo, adota uma abordagem parecida com *V:aM*. A excentricidade do personagem principal é recompensada com a revelação de que ele na verdade pertence a um mundo especial. E a intenção é fazer com que o leitor deseje estar nesse mundo! Harry não precisou *fazer* nada para ser protagonista, ele nasceu assim. De forma oposta, os protagonistas de *It* são comuns, sem nada que os diferencie. Ser um deles não é um privilégio, mas uma punição. Alguns deles conseguem ter sucesso extraordinário mais tarde, mas é porque se dedicaram muito a profissões consideradas úteis. Os protagonistas que apenas "foram eles mesmos" acabaram com vidas infelizes e insatisfatórias. Se fôssemos protagonistas de *It*, precisaríamos nos esforçar muito só para escapar de um destino terrível, sem a ajuda de nenhum poder especial.

Você não precisa escolher a abordagem de apenas um dos RPGs que analisamos. *Harry Potter* mistura a diferença entre protagonistas e "pessoas comuns" (típica de *D&D*) com uma abordagem focada na individualidade (como *V:aM*). *It* mistura a banalidade dos protagonistas de *CoC* com o fato de que eles só têm sucesso se contribuírem com algo palpável.

Heróis ou Árvores de Natal?

Depois desse assunto longo, vamos para um mais simples. Como sua narrativa enxerga o progresso? Você quer que o público confie na ciência, na indústria e no desenvolvimento da humanidade, ou prega um retorno a valores mais primitivos e "puros"? Oh, bem, talvez isso não seja tão simples...

Um dos elementos mais característicos de *Dungeons & Dragons* são os itens mágicos. Falar em espadas vorpais, vingadoras sagradas ou cinturões de força gigante é tão icônico quanto falar de cubos gelatinosos ou beholders. Quase todos os personagens de *D&D* têm acesso a itens mágicos. Na verdade, isso é uma expectativa — um mestre que não "dá" nenhum item mágico logo vai ser crucificado pelos jogadores, por estar tornando o jogo muito difícil. Mesmo cenários e variações com poucos itens (como *Tormenta RPG*) precisam apontar isso de alguma forma. Os itens *existem* e são parte importante da "experiência *D&D*".

Isso significa que, mais uma vez, *D&D* apresenta uma realidade otimista. A tecnologia (na forma de magia) é fundamental para o desenvolvimento da civilização e quase só tem efeitos benéficos. Itens amaldiçoados ou apenas caóticos (como o *baralho das surpresas*) são raros. Em geral, itens mágicos são confiáveis. Mais do que isso, eles são recompensas. Se você venceu um inimigo poderoso, existem grandes chances de que vá encontrar uma arma mágica. Ela vai torná-lo melhor.

Embora, em determinados cenários, itens mágicos possam ser resquícios de civilizações antigas, isso não importa tanto quanto a noção de que objetos com capacidades especiais são importantes e benéficos. *D&D* demonstra confiança na ciência, no progresso. Pode haver heróis druidas que desejam a volta a um primitivismo selvagem, mas mesmo eles usam itens mágicos. Ou seja, eles não desejam a ausência de indústria, mas um *tipo* de indústria que veem como mais adequada.

Como sempre, *CoC* é o oposto. Na verdade, não consigo pensar em um RPG que seja mais avesso ao progresso! Itens mágicos em *CoC* são invariavelmente malignos e amaldiçoados. Usá-los vai tirar sua Sanidade e levá-lo a um caminho sem volta. O item mágico mais famoso deste RPG é o Necronomicon, um livro de rituais que sempre acaba condenando seus usuários — e provavelmente as pessoas ao redor deles. *CoC* vai mais longe: algumas raças monstruosas têm tecnologia alienígena. Essa tecnologia é muito mais avançada que a nossa, mas em geral está fora de nosso alcance. A mensagem é clara: o progresso é ruim. Estaríamos melhor sem esses "objetos especiais". E mesmo o que somos capazes de criar sem "efeitos colaterais" (nossa própria tecnologia) é muito inferior à ciência dos inimigos.

Mas talvez o mais interessante ao analisar esse aspecto de *CoC* é notar que muitas vezes os artefatos malignos são necessários para a vitória! Você vai precisar conjurar uma magia ou realizar um ritual, e só conseguirá acesso a isso através de pergaminhos e outros itens. Mesmo assim, isso *vai* cobrar um preço alto. Você não tem escolha! Uma vez que seja colocado na realidade do sistema de jogo, precisará se submeter à corrupção dessa "ciência" profana apenas para sobreviver. Não parece mesmo uma mentalidade saída do período logo após a Primeira Guerra Mundial? "Essas novas armas são terríveis e seria melhor se não existissem, mas o inimigo não vai deixar de se armar, então..." *CoC* parece estar nos dizendo que não haveria nada melhor que uma volta à "inocência", quando tudo isso era desnecessário (ao menos para os protagonistas).

E quanto a *Vampiro: a Máscara*... Rápido, cite três itens mágicos importantes em *V:aM*! A menos que você seja realmente fanático pelo sistema, provavelmente não conseguiu, certo?

Continuando com sua abordagem humanista, segundo a qual tudo que importa é ser você mesmo, *V:aM* simplesmente não se importa com itens mágicos, nem mesmo com tecnologia. Joguei este RPG durante anos e não consigo lembrar de nenhum personagem, meu ou de colegas, que possuísse um item poderoso. O que existia às vezes era um interesse por armas e munições — afinal, elas estavam descritas no livro básico, e isso é extremamente sedutor para jogadores. Mas repare que quase todas as armas têm dano e efeitos que podem ser igualados ou superados com facilidade através de Disciplinas. Como você consegue Disciplinas? Pertencendo ao clã certo. E como você consegue pertencer ao clã certo? A resposta é sempre igual: sendo você mesmo. Em *V:aM*, uma metralhadora pode fazer muito dano, mas você também pode ter a capacidade de fazer esse mesmo dano se for muito rebelde (escolhido pelos Brujah) ou muito selvagem (escolhido pelos Gangrel). Mais uma vez, personalidade é recompensada acima de tudo.

Dessa vez, vamos um pouco além, porque o assunto exige. Enquanto *V:aM* não dá bola para tecnologia e posses materiais, os próximos jogos do Mundo das Trevas parecem odiar o progresso. *Lobisomem: o Apocalipse* é essencialmente uma cruzada contra a corrupção, mas a corrupção vem de mãos dadas com a civilização. A Weaver (o processo civilizatório) enlouqueceu, mas ninguém fala em salvá-la, apenas em defender a Wyld (o primitivismo) e combater a Wyrm (a corrupção). *Mago:a Ascensão* é ainda mais extremo. Os vilões são a Tecnocracia, essencialmente a ciência e a indústria. Os magos pregavam uma volta a uma época em que força de vontade e crenças concediam poder infinito, mas sem coisas como saneamento básico ou eletricidade... Dentro do contexto desses jogos, faz todo o sentido. Mas podemos ver algo claro no Mundo das Trevas, certo? O progresso é ruim, "o que vem de dentro" é bom. Em tempo: sim, estamos simplificando *muito* a cosmologia desses dois jogos. Se você tem algo a acrescentar à discussão, não deixe de escrever para os **Pergaminhos dos Leitores**!

Certo, mas é hora de pensar em como isso se aplica à sua história.

Como já foi dito, a confiança no progresso, na civilização e na ciência é algo essencialmente otimista. Contudo, também pode parecer cínico para certa fatia do público. Histórias como *Avatar* (o filme de James Cameron, não a série animada) são muito populares em parte porque evocam a nostalgia por um passado mais simples e a noção de que, sem tecnologia, a humanidade viveria em harmonia e sem tantos problemas. É pessimista com o estado de nosso mundo atual, mas ingênuo ao negar o benefício da ciência médica, das condições de vida da maioria da população, etc. Já universos como *Star Trek* confiam totalmente na ciência e na tecnologia. Em *Star Trek*, a ciência nos salvará, e planetas mais primitivos quase sempre precisam da ajuda da supertecnológica Enterprise — mesmo que isso contrarie a Primeira Diretriz. Isso é otimista com relação a nosso mundo focado em progresso, mas cínico ao achar que, sem progresso e indústria, a humanidade não vai longe. Já *Game of Thrones* descarta a ciência ou as posses materiais como resolução de problemas. Sim, armas de vidro de dragão são importantes, mas muito menos que unir o reino sob um "governante por direito".

Como sua história vai abordar a ciência e o progresso? Vai acompanhar a teoria de que estávamos muito melhor sem essa indústria toda, vivendo na natureza? Ou vai defender que as grandes criações da humanidade nos salvam de doenças e miséria? Ou vai considerar tudo isso como desimportante para a resolução dos problemas? Indo mais fundo, de onde vêm as capacidades de seus personagens? De dentro deles ou de objetos? Um protagonista é menos heroico por depender de um item? Ou a tentativa de ser completamente independente e "puro" é fútil?

Cada uma dessas visões vai agradar a um público específico. Pense no público que você quer, nos leitores que podem se identificar mais com o tipo de história que você deseja contar, então decida se a visão de mundo que você transmite é condizente. Ou talvez você queira justamente desafiar as concepções do público.

O Alto Preço da Vida

A última coisa que vamos analisar é algo bem fundamental para qualquer sistema de RPG: a morte de personagens. E, em tempos de *The Walking Dead* e *Game of Thrones*, métodos de como e quando matar protagonistas fazem parte do arsenal básico de todo contador de histórias.

Dungeons & Dragons é tão claro em sua abordagem à morte que provavelmente você já sabe o que eu vou falar. Em *D&D*, existem magias de ressurreição. Diferente do mundo real, a morte pode ser revertida. Mas vamos mais além.

Personagens de *D&D* têm muitos pontos de vida. Isso quer dizer que, em geral, eles veem a morte chegando de longe. É claro que *existem* circunstâncias em que uma simples rolagem ruim leva à morte (o que os veteranos chamam de *"save or die"*), mas essas são exceções. Quase qualquer perigo em *D&D* em precedido de um aviso, na forma da perda de PV. Depois dá a chance de os heróis fugirem ou mudarem de estratégia. Mesmo quando acabam os PV é preciso que algumas rodadas se passem, ou que um inimigo dê um golpe de misericórdia, para que um personagem realmente *morra*. E, mesmo assim, como já foi dito, isso é reversível.

E não é tudo! Além de ser previsível, evitável e reversível, a morte em *D&D* não é o fim. Ao morrer, você vai para junto de algum deus (isso varia de cenário para cenário, mas em geral funciona assim). Ou seja, talvez o maior mistério da humanidade tem solução no primeiro RPG do mundo. A morte tem sentido. Na prática, quase *nunca* há um fim, uma separação permanente, um esquecimento. Por mais perigosos que pareçam os mundos de *D&D*, na verdade eles são seguros, pelo menos para os protagonistas.

Também não precisamos nos alongar para dizer que *Call of Cthulhu* é o oposto. Os personagens não só são vulneráveis como têm um marcador de Sanidade que em geral só diminui. O que falamos na edição passada sobre decadência vale também para a morte. Em *CoC* a morte é imprevisível, mas com certeza *vai* acontecer algum dia. E não vai fazer sentido. É preciso se agarrar a esta vida com todas as forças, porque ela é a melhor opção que você tem.

Vampiro: a Máscara é interessante nesse sentido. Os personagens são preservados de mortes "comuns" por serem quem são, como já discutimos. As únicas formas de realmente matar um vampiro são armas e métodos especializados, em geral usados por outros vampiros, por seres sobrenaturais ou por caçadores. Ou seja, existe a noção de que alguém precisa ser especialmente sanguinário para ter todo o trabalho de acabar com a existência de uma pessoa tão única que foi imortalizada por causa de sua personalidade. Parece engraçado ao se falar de um RPG "sombrio", mas em *V:aM* a vida é preciosa e tirá-la é um ato de maldade específica, realizado por alguém que se preparou para isso. De novo, um jogo humanista.

Como você vai lidar com a morte em sua história? Narrativas como *Game of Thrones* têm uma "mentalidade *CoC*", o

Rick Grimes, James Bond, Walter White...
Heróis diferentes para histórias diferentes

que pode aumentar a tensão e o engajamento do público. É o que está na moda hoje em dia. Por outro lado, isso dificulta o surgimento de "franquias", personagens que podem viver infinitas histórias, com a certeza de que haverá uma próxima. James Bond e a maioria dos super-heróis vivem por uma "lógica *D&D*": são essencialmente invulneráveis à morte. Alguns argumentam que isso diminui a emoção das histórias... Mas também cria uma forte empatia com o público. Boa parte das pessoas gosta de saber que seu personagem favorito continuará, que vai existir mais uma história, mais uma aventura. Uma abordagem muito interessante é o "estilo *V:aM*". Pense em séries como *Breaking Bad*. Houve poucas dúvidas de que os protagonistas continuariam vivos, certo? Mas eles não são protegidos como em *D&D*. Eles simplesmente não são expostos a tantas situações de violência ou risco imediato. É preciso que alguém especificamente vá até eles e seja extremamente violento para que sua vida esteja em risco real. Isso aproxima-os de nós — a maior parte do público tem pouco contato com violência. Quando ela é apresentada como algo raro e especialmente perigoso, a situação é levada a sério.

Não se deixe levar apenas pela noção geral de que "matar personagens é divertido". Pense no que você e o público têm a ganhar com cada abordagem para a mortalidade dos protagonistas. E não ache que a "mentalidade *Call of Cthulhu*" é a única que pode funcionar. Afinal, Batman, *D&D* e James Bond são muito populares, e seus protagonistas são essencialmente imortais...

Fim de Jogo

Nessas duas colunas, mostrei apenas alguns elementos importantes para escrita que o RPG nos ensinou. É possível analisar muitos outros jogos sob muitas outras abordagens e retirar exemplos valiosos.

Jogando RPG, gastamos horas e horas pensando em histórias e contando-as, certo? Então faz sentido aplicar todo esse tempo quando também queremos escrever.

Quem diria que é possível estudar rolando iniciativa?

LEONEL CALDELA

Gazeta do Reinado #58

DESASTRE!

Desmoronamento atinge fronteira entre Deheon eYuden

Um abalo sem precedentes comprometeu toda a região de fronteira entre os reinos de Deheon e Yuden, provocando deslizamentos de terra em inúmeros pontos. As primeiras informações são alarmantes: a área afetada pelo tremor se estende desde a fronteira norte de Bielefeld até a nascente do Rio Iörvaen, fronteira natural de Yuden com o reino de Zakharov.

Pelo menos sete pequenas cidades desapareceram completamente, engolidas por uma cratera de proporções nunca antes vistas; a maior parte delas pertencentes a Deheon. Estes vilarejos ficavam próximos aos antigos marcos que assinalavam o fim do território do reino, vigiados pelos Patrulheiros da Deusa; uma das mais importantes e tradicionais ordens de cavaleiros de toda Arton. De fato, foram eles os primeiros a agir após o fim dos tremores, arriscando suas vidas nas operações de busca e resgate de sobreviventes.

O desastre também afetou os muros, alguns castelos e torres da cidade de Villent, segunda maior metrópole do reino-capital e que fica muito próxima à região fronteiriça. Há um grande número de desaparecidos, inúmeros feridos já resgatados dos escombros e pelo menos vinte mortos. Os clérigos de toda a região estão coordenando esforços para evitar que o número de vítimas aumente ainda mais.

Do outro lado da cratera, os danos foram menores. A Gazeta recebeu notícias de movimentação de tropas na cidade de Warton, conhecida por sediar o maior quartel de Yuden. Imagina-se que os soldados tenham sido mobilizados para trabalhar no resgate de feridos. Sabe-se também que pelotões provindos de Kannilar estão marchando em direção à região para atuar nessa que já é vista como a maior tragédia do Reinado desde a formação de uma área de Tormenta em Trebuck.

Não se sabe ainda o que pode ter causado tamanha destruição. Ainda que tanto os governantes de Deheon quanto os generais de Yuden tenham pedido cautela a todos nesses primeiros dias após o abalo, sabe-se que centenas de aventureiros provindos de vários reinos estão agindo na região, tanto na busca de sobreviventes como nas primeiras incursões exploratórias no interior da cratera.

Mobilização de soldados em Villent

Apesar da maior parte dos esforços da milícia de Villent estar na busca por sobreviventes entre os escombros, o Conselho Regente da cidade achou por bem mobilizar seu soldados.

Estes soldados, conhecidos como os Escudos de Valkaria, são formados quase que exclusivamente por habitantes da própria Villent, ainda que alguns heróis veteranos também façam parte das tropas. Treinados exaustivamente na última década, os membros do Escudo foram a resposta de Villent à crescente tensão entre os reinos durante os anos que antecederam a ascensão de Shivara como rainha-imperatriz.

Liderados por Leon Christoph Goretzka III, um nobre veterano das Guerras Táuricas e que também atuou nas batalhas contra o Mestre Arsenal, os quase oitocentos soldados do Escudo estão equipados e a postos para agir ao primeiro sinal de ameaça provinda do reino vizinho.

Warton declara Estado de Emergência

Devido ao ocorrido na região de fronteira, a cidade de Warton declarou estado de emergência. Isso significa que até o final da crise envolvendo os desmoronamentos, ela terá autonomia para suspender ou mudar as leis de Yuden, agindo de forma independente da coroa. Não se sabe qual será a resposta dos conselhos que hoje estão governando o exército com uma nação.

Além de convocar as tropas do Centro de Treinamento de Warton, o atual governante da cidade, o General Klinsmann, também decretou um toque de recolher e aumentou ostensivamente o patrulhamento da região. Ainda, foram fechados os principais acessos à cidade. Viajantes são obrigados a desviar na direção de Bielefeld ou retornarem. Não se sabe como a capital, Kannilar, irá reagir aos desmandos de Klinsmann.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Evoluindo o SISTEMA

Desta vez, quem sobe de nível são as regras!

Seja bem-vindo à Caverna do Saber, a coluna de regras da *Dragão Brasil*. Na edição anterior, falei sobre como simplificar o sistema de *Tormenta RPG*, para deixá-lo mais rápido e ágil.

Como não era possível discutir todos os elementos do sistema numa única coluna, acabei falando apenas sobre como simplificar as raças. O que, claro, me deixou inquieto: queria abordar tudo! Afinal, não é exatamente um segredo que gosto de mexer nas regras do jogo, mesmo que às vezes minhas ideias não sejam bem vistas pelos outros autores de *Tormenta* (veja a **Dicas de Mestre** desta edição para entender do que estou falando).

Em dúvida, consultei os Conselheiros da revista, no grupo exclusivo. A repercussão foi enorme — mais de 100 comentários em poucos dias, com ideias instigantes e proveitosas. Decidi: iria continuar abordando esse tema na coluna. Na verdade, decidi ir além! Em vez de falar apenas sobre como simplificar o sistema, discutir como *evoluí-lo*. Deixá-lo mais rápido e ágil, sim, mas também mais elegante, poderoso e, claro, divertido.

Apertem os cintos: a viagem será longa, mas nos levará ao melhor sistema possível!

Disclaimer

Antes de começarmos, algumas informações sobre o que vou e o que não vou fazer aqui.

Vou fazer: mudar algumas regras de *Tormenta RPG*, com o objetivo de deixar o jogo mais simples e divertido. Algumas mudanças serão inéditas. Outras serão inspiradas em jogos de licença aberta, tanto da Jambô (como o vindouro *Império de Jade*) quanto de outras editoras. Outras, ainda, virão de discussões no grupo dos conselheiros.

Não vou fazer: um sistema novo. *Tormenta RPG* tem uma biblioteca enorme de conteúdo, tanto na forma de livros quanto na forma de artigos em sites, blogs e aqui mesmo na *Dragão Brasil*. Não vale a pena ignorar todo esse material!

Em resumo, os objetivos são *melhorar o jogo* e *manter a compatibilidade*. É claro que esses objetivos são antagônicos. Afinal, a única maneira de manter 100% da compatibilidade é não mudar nada. Mas, sem mudar nada, não há como melhorar o jogo!

A solução aqui é fazer *mudanças pontuais*, mas manter a *estrutura do sistema*. Mecânicas básicas se mantêm:

1. Testes são 1d20 + bônus contra classe de dificuldade.
2. Personagens têm habilidades, raças, classes, níveis, etc.
3. Mecânicas básicas de perícias, combate, magias e outros se mantêm.
4. E assim por diante.

Tudo esclarecido, vamos às primeiras mudanças. Nesta primeira parte da série, irei apresentar dez mudanças gerais no sistema de *Tormenta RPG*. Algumas serão explicadas aqui, enquanto outras, por questões de espaço, serão apresentadas aqui, mas explicadas em colunas futuras.

1. Tirar o bônus de metade do nível na CA e no dano

De um ponto de vista matemático, quando um mesmo número existe nos dois lados de uma equação, pode se cortá-lo para simplificar o cálculo. Este é o caso aqui — temos um bônus igual à metade do nível num aspecto defensivo do personagem (classe de armadura) e outro bônus igual num aspecto ofensivo (dano). Tirar ambos os bônus, portanto, não afeta o equilíbrio do jogo, mas fornece um ganho de simplicidade. Afinal, reduz a quantidade de cálculos necessários para se criar a ficha (ou para se subir de nível), o que resulta diretamente em menos complexidade.

Ainda que o equilíbrio não mude, há uma mudança na *dinâmica* do jogo: com classe de armadura menor, os personagens tendem a acertar mais. Mas, como o dano também é menor, a duração dos combates não muda muito. Em termos de jogabilidade, é divertido *acertar* — é frustrante para um jogador errar um ataque, principalmente quando isso é tudo que ele faz na rodada. Ou seja, é uma mudança positiva.

Em tempo: esses bônus só existem por um motivo, que é manter o nível de poder dos personagens de *Tormenta* equivalente ao dos personagens de *D&D 3.5*, considerando que os de *Tormenta* teriam menos itens mágicos. Mas hoje, 10 anos após *D&D 3.5* ser descontinuado, não é necessário manter essa equivalência.

2. Unificar o cálculo de bônus de perícias

E falando em menos cálculos... Em *Tormenta RPG*, há duas fórmulas para calcular os bônus de perícias. Em perícias treinadas, o bônus é igual ao **nível +3**; em perícias

não treinadas, o bônus é igual à **metade do nível**. A ideia, aqui, é unificar isso. *Todas* as perícias, treinadas ou não, passam a ter um bônus igual à metade do nível. Perícias treinadas têm um bônus fixo de +4.

Não é uma ideia original: outros sistemas já fizeram isso, e funciona melhor. Diminui a diferença entre perícias treinadas e não treinadas. Em níveis altos, o que é um desafio para um personagem treinado é *impossível* para um personagem não treinado, e vice-versa: o que é um desafio para um personagem não treinado acaba sendo muito fácil para um personagem treinado. Isso é ruim para um jogo baseado em grupos. É claro que o ladino tem que ser melhor em se infiltrar numa base inimiga que o guerreiro, por exemplo, mas se o guerreiro for tão ruim a ponto de não ter nenhuma chance, o grupo simplesmente vai tomar outro curso de ação — e quem acaba sendo prejudicado é o próprio ladino!

Há outro ganho aqui. Em *Tormenta RPG*, há muitos poderes baseados em testes opostos entre perícias e resistências. Esses poderes acabam "quebrando" pelo fato de perícias evoluírem mais rápido que resistências. Essa mudança equilibra tudo. Na verdade, perícias continuam sendo levemente mais fortes, mas isso não é ruim. Espera-se que um personagem usando uma habilidade seja bem-sucedido mais vezes do que fracasse! Mas como a escala passa a ser a mesma, os alvos desses poderes terão pelo menos uma chance concreta de resistir a eles.

3. Mudar as perícias

E no assunto de perícias... elas vão passar por uma leve retrabalhada. Não espere nada drástico aqui. Algumas perícias terão seus nomes trocados, para melhor descrever o que fazem, e/ou ganharão novos usos. Essas mudanças serão descritas numa coluna futura focada em perícias.

4. Mudar as habilidades de classe

Essa questão é mais polêmica, mas também *muito* importante. No Sistema d20, cada habilidade possui uma regra que define quantas vezes pode ser usada. Pegue o caso de um paladino com as habilidades destruir o mal, cura pelas mãos e magias. O uso de destruir o mal é definido pelo nível de classe. Já o uso de cura pelas mãos é uma função do Carisma do personagem. Por fim, o uso de magias é definido por quantos pontos de magia o personagem tem.

Na prática, isso é uma bagunça. Deixa a ficha complicada e o jogo parecido com uma prova de contabilidade, com o jogador tendo que controlar diferentes usos de diferentes habilidades.

A ideia aqui é unificar todos os usos de habilidades através de um único montante de pontos de magia. Sim, é a ideia que usamos no vindouro *Império de Jade*, e os playstests desse sistema têm mostrado que ela funciona. Não é uma ideia completamente original — muitos RPGs eletrônicos operam dessa forma —, embora seja relativamente inovadora no contexto do Sistema d20.

Também cogito mudar a nomenclatura de "habilidades" para "poderes". Por quê? Porque "habilidades" já é o termo usado para as seis habilidades básicas (Força, Destreza, Constituição...) e usar o mesmo termo para dois elementos tão presentes no jogo deixa tudo confuso.

Este tópico não está definido ainda. Mas espere por testes sobre isso nas próximas colunas.

5. Excluir os modificadores circunstanciais

O Sistema d20 tem *muitos* modificadores. É possível ver isso na prática, por exemplo, nos jogos da Guilda do Macaco. O ataque do Klunc (o bárbaro de **Marcelo Cassaro**) é bônus de ataque + Força – tamanho + bônus da arma – penalidade do Ataque Poderoso + bônus do Comandar do Nargon + bônus da canção do Kadeen... Isso quando ele não está fazendo uma investida, flanqueando ou usando fúria!

Quando há muitos modificadores os cálculos ficam lentos e chatos. D&D 5ª edição resolveu isso removendo quase todos os bônus e substituindo-os pela regra de "vantagem/desvantagem". Quando o personagem está em uma situação favorável (flanqueando, atacando de terreno superior, etc.), rola dois dados em vez de um e usa o *melhor*. Quando está em uma situação desfavorável (atacando na escuridão, com uma arma improvisada, etc.), rola dois dados e usa o *pior*.

Pessoalmente, admito que a primeira vez que li esta regra a achei... tosca. Mas, com o tempo, mudei de opinião. Ela evita cálculos no meio da ação e é *muito* mais fácil de lembrar e usar. É fácil esquecer um bônus específico de +1 no meio de uma enxurrada de modificadores, e é muito mais rápido rolar dois dados do que fazer ajustes nos modificadores.

Claro que usar a regra de vantagem/desvantagem não implica não ter *nenhum* modificador circunstancial. Às vezes é divertido ganhar um bônus numérico. O objetivo é apenas diminuir o excesso de cálculos.

6. Mudar as armaduras

Essa filosofia de ter menos modificadores circunstanciais pode ser aplicada a outras regras. Por exemplo, no Sistema d20, armaduras usam uma regra de bônus máximo de Destreza, que acaba fazendo com que o jogador tenha que escolher a armadura que, combinada com sua Destreza, maximize sua CA. Isto pode ser legal de um ponto de vista min/max e "gamista", mas é chato para quem não curte matemática ou simplesmente quer usar a armadura que acha mais legal. É parte do game design de D&D 3ª edição, que beneficiava o jogador que mais usasse o sistema a seu favor, e não é necessariamente ruim. Na verdade, um pouco disso *deve* existir no sistema, justamente para motivar o jogador com esse perfil. Mas uma coisa é beneficiar o jogador que estuda o sistema. Outra é prejudicar a diversão do jogador que não dá tanta bola para a matemática.

Em D&D 4ª edição (sim, ela é muito ruim, mas teve algumas ideias interessantes) as armaduras são divididas em leves e pesadas, excluindo o grupo das médias. Isso diminui o total de tipos de armaduras para três: "não armadura", armaduras leves e armaduras pesadas. Sim, "não armadura" é um tipo, e um dos mais presentes: das 13 classes básicas de *Tormenta RPG*, quatro não usam armadura (feiticeiros, magos, monges e swashbucklers)! Das nove classes restantes, cinco usam armaduras leves (bárbaros, bardos, druidas, ladinos e rangers). As últimas quatro classes usam armaduras pesadas (clérigos, guerreiros, paladinos e samurais). Normalmente, personagens que usam armaduras usam leves, para ganhar mobilidade; ou pesadas, para ganhar proteção. Não há um arquétipo que use armaduras médias, porque elas acabam não sendo boas para nada. Se você quer um personagem "tanque" vai querer a armadura mais pesada possível, e se quer um personagem ágil ou furtivo vai querer uma leve. Se você realmente quiser um equilíbrio entre mobilidade e proteção, pode simplesmente pegar uma armadura leve mais pesada, ou uma armadura pesada mais leve.

Ter apenas dois tipos de armaduras permite uma solução mais elegante para o bônus máximo de Destreza. Com armaduras leves, o personagem pode aplicar *todo* o seu bônus. Com armaduras pesadas, o personagem *não* aplica seu bônus de Destreza. Pode parecer simplista, mas as armaduras ainda são diferenciadas pela penalidade que impõem em perícias e, na prática, a diferença é pequena. O ganho em simplicidade ao se eliminar mais um cálculo na ficha compensa. Sem contar que essa mudança permite que você use a armadura que achar mais legal, sem necessariamente ser penalizado por isso.

CAVERNA DO SABER

7. Mudar os equipamentos

Além da questão das armaduras, outras mudanças podem ser feitas nos equipamentos. Há vários tópicos que podem ser esclarecidos ou melhorados, como o aprimoramento de itens já existentes, que não é suportado pelas regras atuais, mas muitos jogadores gostariam de fazer. Novamente, equipamentos serão abordados em detalhes numa coluna futura e própria para eles.

8. Reduzir os níveis de magia (e mudar o nome deles)

Para começar, usar o termo "níveis" em níveis de magia é confuso. Tente explicar para um jogador iniciante que um mago de 5° nível pode lançar magias de 3° nível, e não de 5°, por exemplo. Edições anteriores de D&D usavam o termo "círculo", e isso deixava tudo mais entendível. Claro, isso é uma mudança cosmética.

A mudança concreta é diminuir os níveis (ou círculos...) de magia. Com 9 níveis, há pouca diferenciação entre cada nível, e *muitas* magias praticamente iguais. A ideia é diminuir para 5 níveis, com a equivalência a seguir.

Magias de 1° nível = magias de 1° círculo.

Magias de 2° e 3° níveis = magias de 2° círculo.

Magias de 4° e 5° níveis = magias de 3° círculo.

Magias de 6° e 7° níveis = magias de 4° círculo.

Magias de 8° e 9° níveis = magias de 5° círculo.

Não há magias de nível 0. Elas podem ser substituídas por poderes de classe de forma mais simples.

Com isso, é possível simplificar as regras de magias, enxugar mais praticamente iguais dos livros e deixar mais claras as distinções entre os diferentes níveis/círculos.

Mais uma vez, assim como com perícias e equipamentos, as magias serão abordadas em detalhes em uma coluna própria.

9. Simplificar a evolução dos personagens

Hoje, quando um personagem sobe de nível, *muitas* coisas acontecem. Isso torna o processo longo e, às vezes, chato. É claro que isso não deveria ser o caso — ao contrário, subir de nível deveria ser uma das partes mais divertidas do jogo!

Felizmente, com poucas mudanças práticas é possível deixar a evolução mais agradável. A ideia é: quando um personagem sobe de nível, ganha pontos de vida, bônus de ataque e poderes de classe conforme sua classe. Além disso, independentemente da classe, todo personagem ganha +1 em suas perícias e resistências a cada nível par (afinal, o bônus de perícias e resistências seria igual à metade do nível, então subiria em +1 a cada nível par), e um ponto de habilidade a cada nível ímpar (hoje é a cada nível par; mudaria para a cada nível ímpar). Simples, elegante e com bônus em todos os níveis (perícias e resistências em níveis pares e aumentos de habilidade em níveis ímpares).

A questão é: mas e quando um personagem ganha um talento? A resposta é: não ganha. Talento se tornaria uma regra opcional. Para jogadores iniciantes (e veteranos que não são ligados em regras e combos), simplifica muito a criação e evolução de personagem, visto que a escolha de talentos acaba sendo uma das partes mais demoradas do processo. É *muito* mais rápido e simples escolher uma habilidade básica para aumentar em +1 do que ler todos os talentos de todos os suplementos para saber qual o melhor para seu personagem! Mas, em termos de poder, as coisas são equivalentes.

Claro, por outro lado, para quem *gosta* de regras, os talentos são uma das partes mais instigantes do jogo. Não há problemas aqui. Se o jogador quiser usar talentos, pode simplesmente trocar um ponto de habilidade por um talento (na prática, ganhando um talento a cada nível ímpar). Sim, se o jogador escolher um talento, não ganha um aumento de habilidade. Mas isso é bom — ajuda a deixar a matemática do jogo mais manejável, sem os exageros atuais.

Ah, você *gosta* de personagens bombados? Sem problemas também. Veja o próximo tópico.

10 – Fornecer opções para personagens mais fracos e mais fortes

Muitas das mudanças acima acabam diminuindo o nível de poder dos personagens. Embora eu goste de uma escala mais realista, sei que nem todo mundo pensa assim. Felizmente, com opções simples, é possível agradar a todos.

Por exemplo, a regra do tópico anterior diz que personagens ganham um ponto de habilidade *ou* um talento a cada nível ímpar. Isso é bom para campanhas "pé no chão". Mas e se você quiser campanhas mais heroicas? Simples: faça os personagens ganharem um ponto de habilidade ou um talento a *cada nível*. Não é o bastante? Dê um ponto de habilidade E um talento a cada nível para uma verdadeira campanha chuta-baldes! Neste caso você obriga os jogadores a usarem as regras de talento. Mas, se eles quiserem um nível de poder tão alto, devem gostar de mexer em regras!

Nas próximas colunas, vamos abordar em detalhes os tópicos apresentados aqui — além de outros. Já que falaram que eu não paro quieto, vou honrar essa fama!

GUILHERME DEI SVALDI

Errata

Na edição anterior da Caverna do Saber, na raça trog, o modificador de habilidade está como Inteligência +2. Isso não poderia estar mais longe da verdade. Trogs não são muito espertos... assim como eu também não fui quando revisei o texto! O modificador certo é **Constituição +2**.

A ideia da coluna era apresentar duas raças para cada uma das seis habilidades básicas, além de duas raças "curinga" (humano e lefou, que podem ganhar +2 em qualquer habilidade), para um total de 14 raças. Para compensar o erro, aqui vai uma tabela com um resumo disso.

Modificador de Habilidade	Raças
Força	Meio-orc, minotauro
Destreza	Goblin, halfling
Constituição	Anão, trog
Inteligência	Elfo, sulfure
Sabedoria	Aggelus, meio-dríade
Carisma	Medusa, qareen
Qualquer	Humano, lefou

O EXPRESSO DO TERROR

POR ATHOS BEUREN

Mais um dia de trabalho. Você está cansado, sem a mínima vontade de acordar e dar início a extenuante rotina de análises financeiras virtuais. Tudo o que queria era ficar mais cinco minutos em sua cama quentinha. Mas agora isso é uma ideia vaga, e é melhor prestar atenção no trânsito aéreo enquanto dirige seu autoflutuador a um metro de altura do chão.

Você está atrasado, mas não há como ser mais rápido. Entretanto, há como ficar ainda mais atrasado! Seu veículo quebra. É o fim! Era só o que faltava para arruinar completamente seu dia. E ele mal começou. Você bate as mãos no painel de controle, mas isso não adianta. É melhor encontrar um meio de chegar ao seu trabalho.

O autoflutuador será removido do caminho e enviado à manutenção pelos autômatos-reparadores que tomam conta das estradas. Sua única chance agora é pegar o Metrojet, o mais rápido transporte público do perímetro urbano. A bordo deste veículo você poderá chegar ao trabalho em tempo hábil de, quem sabe, não ser sumariamente despedido. Sua agenda ligada diretamente ao córtex cerebral grava a data do atraso. Uma plataforma de luz o conduz ao subsolo da megacidade onde vive e você adentra o trem a jato. Você possui 20 pontos de Vida. Sua aventura começa aqui!

Vá para **1**.

As portas estão para se fechar quando uma voz emitida pelo sistema de som do veículo mergulha os passageiros em pânico e desencadeia o caos:

— Bem vindos a bordo. Aqui fala Robert Ripper, seu condutor. O destino de hoje é... a morte!

As pessoas se espremem e pisoteiam umas às outras para deixar o vagão, correndo e gritando em desespero antecipado ao que suas mentes criativas imaginam que esteja por vir. Após ser atropelado pela massa em fuga, você cai e fica para trás. Quando se recupera e vai deixar o trem, já é tarde demais. As portas se fecham na sua cara e você fica preso dentro do expresso do terror! Ele começa a se locomover e logo alcança velocidade ultrassônica. Vá para **31**.

2 Você abre a portinhola mecânica revelando uma passagem apertada que segue sob os vagões, provavelmente ligada ao bagageiro. Você entra e resolve acompanhar um cabo de energia lúmen por alguns metros, até dar de cara com um hacker! O jovem possui uma manopla cibernética e um fio ligado diretamente de seu córtex cerebral a um dos muitos computadores do Metrojet. Ele o vê assim que você se aproxima. Se quiser falar com o hacker, vá para **25**. Se preferir atacá-lo, vá para **38**.

3 Esta seção do trem é bonita e o convida a usufruir do conforto que proporciona. Mas, quem sabe, em outra ocasião. Numa projeção televisiva tridimensional mais à frente você pode observar as últimas notícias. Não é brincadeira! O Metrojet está sob o comando de um psicopata de alta periculosidade, fugitivo do INSANE – Instituto Sanatório Neuroelétrico. Robert Ripper!

As autoridades não conseguem reestabelecer o controle remoto sobre o veículo. Não há qualquer tipo de resgate a caminho. Será necessário que você mesmo encontre uma saída ou pare o condutor criminalmente insano! Pensando no que fazer, você observa uma tampa no teto do vagão onde se encontra. É uma saída de emergência que dá para fora do Metrojet. Se quiser seguir por ela, vá para **10**. Se preferir continuar pelo vagão, vá para **42**.

4 Você derruba os drones e salva a própria pele antes que eles o tratem como uma peça defeituosa e o eliminem do Metrojet. As duas pequenas naves são tomadas por curtos-circuitos e pequenas explosões, até que pareçam completamente desenergizadas. Se quiser examinar os agentes robóticos, vá para **33**. Se preferir deixá-los e seguir pela passagem no alto, de onde vieram, vá para **36**.

5 De repente, um alerta soa no trem: "Sistema de segurança ativado. Modo 'contenção ofensiva' selecionado. Executar protocolo em nível máximo". Em seguida, a sala se enche de lasers que varrem o ambiente e o detectam. Um canhão de pulso de plasma rapidamente entra em ação, mas, quando vai disparar contra você, ele trava!

Mesmo em um limiar que beira à inconsciência e com o cérebro praticamente frito, um dos homens ligados pelo cabo percebe sua presença. Sua resistência mental coloca o sistema temporariamente em curto enquanto o homem parece ser eletrocutado. Você sabe que tem pouco tempo antes que o maníaco volte a ativar o sistema de segurança, então você corre para o fim do vagão enquanto a cobaia espuma e se debate. Não há o que fazer por ela.

Você chega a uma porta reforçada de fibra de grafeno evoluído. O último obstáculo que o separa da cabine do condutor onde deve estar Robert Ripper. Para abri-la, você deve inserir uma senha no painel ao lado da porta. Se souber a senha, vá para o número correspondente a ela. Caso contrário, vá para **46**.

6 — Oh, eu seria um péssimo vingador deixando que quase todos escapassem do trem, não acha? Lamento, você perdeu!

A câmara é selada e você fica preso. Com mais alguns ajustes, Robert desvia a descarga do motor do trem para onde está. O ambiente se enche de gás tóxico. É seu fim. Sua aventura acaba aqui.

7 Você se acomoda, mas então ouve a risada maníaca de Robert pelo sistema de som e percebe uma microcâmera num dos cantos do teto do Metrojet. Ele pode vê-lo! Você está gelado de pavor. De repente, você ouve um barulho alto na passagem entre os vagões. Se quiser investigar, vá para **22**. Se preferir fugir entrando no próximo vagão do lado oposto, vá para **37**.

8 Armado com uma barra de aço que apanha dos materiais de montagem, você decide vencer Robert em seu próprio jogo. O braço metálico controlado à distância pelo lunático tem movimentos imprecisos, mas pode feri-lo gravemente se chegar a atingi-lo com a serra.

Para derrotar o braço metálico, role um dado até tirar uma vez o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza dois ponto de Vida.

Após duas rodadas de combate você poderá fugir, reduzindo dois pontos de Vida. Se lutar e vencer, você deixa a seção em reforma para trás e segue até o próximo vagão. De qualquer modo, vá para **19**.

9 Pequenos pontos brilhantes do equipamento do hacker são suficientes para que saiba onde ele está e vença o combate. Você remove dele a manopla cibernética e liga as luzes. No computador você encontra senhas, e uma delas é a da porta da sala do condutor, cujo código é dezessete – anote-o.

Você segue pelo caminho abaixo do vagão até encontrar um acesso ao bagageiro. A esta altura também já descobriu como exibir na manopla um mapa virtual do Metrojet. Ao que parece, uma tampa no alto de um dos vagões próximos dá acesso aos dutos de manutenção do trem. Se quiser continuar pelo bagageiro, vá para **14**. Se preferir ir até o vagão e alcançar os dutos de manutenção, vá para **36**.

10 Você sobe num dos bancos e abre a tampa através do comando em touchscreen. Ela desliza e você sente a impressionante força do vento do lado de fora. Um par de luvas magnéticas destinado à manutenção pode ser encontrado em um jogo de utensílios que se coloca à sua disposição assim que a saída de emergência é aberta. Você as veste e parte para fora do vagão, agarrando-se a uma série de alças metálicas que seguem pelo teto do Metrojet. Se quiser ir até o primeiro vagão, onde se encontra a cabine do condutor, vá para **13**. Se preferir voltar para dentro do trem após cruzar um ou dois vagões, vá para **16**.

11 Os homens perdem a consciência quando você remove o cabo. Através do sistema de som, Robert anuncia que você acaba de frustrar seu experimento e privar a humanidade da maior descoberta jamais realizada pelo homem. Em seguida, ele ativa o comando de autodestruição do Metrojet. Você não tem como escapar. Logo você e o condutor maníaco saberão o que há além da vida. Talvez isso compense a perda de ambos. Talvez não. Sua aventura acaba aqui.

12 No último segundo o sistema de desativação da granada responde, cancelando o protocolo de explosão. Você se livra do objeto descartando-o através dos tubos de exclusão de resíduos do Metrojet. De repente, você ouve um barulho alto na passagem entre os vagões. Se quiser investigar, vá para **22**. Se preferir fugir entrando no próximo vagão do lado oposto, vá para **37**.

13 Não fosse pelas luvas magnéticas, você jamais conseguiria manter-se firme sobre o trem a jato. Você segue por um, dois, três vagões. A força do vento o impede de olhar para frente, cegando-o e deixando-o sem ar. De repente, as baterias das luvas começam a falhar. Elas descarregam mais rápido do que o esperado e desligam. Sem elas, o vento o arranca do teto do Metrojet. O impacto é terrível quando você se choca com o primeiro de muitos obstáculos que aparam seu corpo. Sua aventura acaba aqui.

14 O bagageiro é dividido em pequenos cubículos que armazenam os pertences alocados na seção. Uma grua telecinética está livre para selecionar e despachar os itens de volta a seus donos, que podem controlar o dispositivo através dos convencionais computadores de bordo em cada vagão. Mas você também pode fazê-lo por aqui.

Você resolve então encolher-se em um dos cubículos e programar a grua para levá-lo ao destino selecionado: um dos vagões dianteiros do Metrojet, próximo à cabine do condutor. Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **27**. Caso contrário, vá para **44**.

15 Com as duas mãos você posiciona o chip em suas costas e então o aperta e sente as agulhas penetrarem fundo em sua coluna, causando uma dor intensa. Quando o Flash se conecta ao seu corpo, você se sente como um híbrido de homem e máquina. Seus sentidos estão mais aguçados, seus movimentos mais precisos e sua capacidade de resposta a estímulos largamente ampliada! Restaure cinco pontos de Vida e, cada vez que rolar o dado, considere o número cinco como um seis. Vá para **23**.

16 Você consegue se puxar até a lateral do trem e quebrar uma das janelas com um chute. Segundos antes de as luvas ficarem sem bateria, você salta para dentro de um dos vagões, mas se depara com uma cena bizarra. Dez homens dispostos em duas fileiras estão unidos por um cabo com extensões espetadas em seus cérebros expostos. Seus olhos estão abertos, revirados para cima. No topo descoberto da cabeça dos homens agitam-se centelhas elétricas. Se quiser remover o cabo a fim de salvar os homens, vá para **11**. Se resolver ignorar a cena e seguir, vá para **40**.

17 A porta desliza para cima e permite que você entre na sala do condutor, onde encontra Robert Ripper! Ele gira na cadeira até ficar de frente para você e se levanta encarando-o com um semblante ensandecido, carregando na mão um velho taco de baseball. Ele brande a antiguidade, os olhos fixos em você.

— Aqueles homens, eu gosto de chamá-los de Neuromantes. Não é todo dia que alguém usa cem por centro de um cérebro, mesmo que não seja o seu próprio. Esta é minha obra prima, a evolução máxima da biotecnologia. Entenda, são sacrifícios necessários para nos colocar anos-luz à frente do que estamos, e em apenas um piscar de olhos. Imagine os benefícios para as mais diversas áreas da ciência. Física quântica, nanotecnologia, pesquisas espaciais e, meu favorito, viagem no tempo! É minha chance de mudar tudo, e você não vai tirar isso de mim!

Rapidamente você observa um boletim especial ser transmitido em uma projeção televisiva tridimensional no painel do condutor. Você e Robert estão ao vivo nos noticiários, e finalmente o Metrojet se desloca acompanhado do alto por naves militares. O maníaco sorri quando percebe que está na televisão, e então o ataca.

Para derrotar Robert Ripper, role um dado até tirar três vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de Vida. Se vencer, vá para **50**.

18 — Oh-ou! Parece que você está só — diz Robert pelo sistema de som, desfazendo-se em gargalhadas maníacas.

Você percebe uma microcâmera num dos cantos do teto do Metrojet. Ele pode vê-lo!

— Você realmente valeu meu dia! Depois que todos se foram, você tinha que acomodar-se neste assento? Hahaha! Eu não perderia isso por nada!

De repente, o condutor freia o veículo reduzindo bruscamente a velocidade. O dispositivo magnético de segurança para conter os passageiros é ativado de forma automática e instantânea em todos os assentos. Menos no seu! Você é arremessado com força. Uma mancha vermelha na porta que divide os vagões é tudo que resta de você ao fim de mais um dia de "trabalho". Sua aventura acaba aqui.

19 O vagão seguinte possui uma escada de acesso ao segundo nível, reservado aos passageiros VIPs. Na parte de baixo ele termina mais adiante, em um telepod, um dispositivo de tecnologia altamente experimental. Ele serve para enviar e receber objetos via teletransporte à distâncias não maiores do que alguns quilômetros. Se quiser tentar escapar do expresso do terror pelo telepod, vá para **29**. Se preferir seguir pelas escadas, vá para **3**.

20 De repente, um alerta soa no trem: "Sistema de segurança ativado. Modo 'contenção ofensiva' selecionado. Executar protocolo em nível máximo". Em seguida, a sala se enche de lasers que varrem o ambiente e o detectam. Um canhão de pulso de plasma rapidamente entra em ação e dispara contra você, dizimando-o com uma única carga. Sua aventura acaba aqui.

21 No último segundo você arremessa a granada longe e joga-se para o lado oposto. Quando o artefato explode, fragmentos metálicos são lançados em todas as direções. Em seguida, uma pequena área de vácuo se forma no local do impacto, atraindo tudo o que há ao redor. O vagão em que você está se transforma em uma latinha amassada pela força da antimatéria. Sua aventura acaba aqui.

22 Você olha para o vagão adjacente sem dar o comando de abrir à porta translúcida que divide o comboio. Do outro lado existe apenas três pequenas esferas metálicas jogadas no chão. Você abre a porta e se aproxima delas. São holoforms, dispositivos flutuantes com projetores a laser que, juntos, criam figuras de luz.

Quando menos espera, Robert se manifesta através do sistema de som proferindo um código de ativação para o equipamento holográfico. As esferas começam a flutuar e, com seus lasers, projetam a figura de um androide. De repente, a projeção o ataca! O laser corta e imediatamente cauteriza sua pele. Reduza dois pontos de Vida. Você terá que enfrentar o dispositivo atacando as esferas e evitando ser tocado pela projeção de laser. Para derrotá-lo, role um dado até tirar o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de Vida. Se vencer, vá para **32**.

23 A próxima passagem está obstruída por uma porta com um aviso de entrada proibida, mas você não tem escolha se quiser progredir. Você ignora a advertência e adentra um vagão em reforma, onde materiais de montagem estão estocados em escuras caixas de aço fixadas por correias às paredes laterais.

De repente, um longo braço metálico articulado e terminado em uma serra circular é ativado! A máquina oscila de um lado para o outro barrando seu caminho e acelerando a lâmina de corte tão rápido que ser tocado por ela significa partir-se em dois.

— Nunca tive muito tempo para videogames, mas vamos ver do que sou capaz com esse joystick — diz Robert através do sistema de som.

O maníaco que conduz o trem está controlando remotamente o braço metálico e pretende matá-lo! O que você fará? Tentará destruir a máquina (vá para **8**) ou tentará desviar dos ataques e ir até o outro lado do vagão (vá para **41**)?

24 — Oooh, muuuito ilegal! Mas ainda não acabou!

A porta do outro lado da câmara é aberta, a voz o incita a deixar a pequena sala. Sem nada a perder, você sai e se depara com uma cena bizarra. Dez homens dispostos em duas fileiras estão unidos por um cabo com extensões espetadas em seus cérebros expostos. Seus olhos estão abertos, revirados para cima. No topo descoberto da cabeça dos homens agitam-se centelhas elétricas. Se você quiser remover o cabo afim de salvar os homens, vá para **11**. Se resolver ignorar a cena e seguir, vá para **40**.

25 — Shhh! — o jovem pede silêncio com o dedo em riste antes que você possa terminar a primeira sílaba. Ele parece concentrado. Por um ou dois segundos os olhos dele piscam em espasmos rápidos e incessantes, até que param. — Uau! Isso foi difícil de encontrar no sistema. Lá vai!

Dizendo isso, ele aperta um botão na manopla cibernética. O hacker invadiu os computadores do Metrojet e agora pode controlar boa parte dele, mas o garoto não é um amigo! Para sua surpresa, um compartimento se abre sob seus pés! Você cai no tubo de ignição de uma turbina e é pulverizado. Sua aventura acaba aqui.

26 Você se acomoda, mas então ouve a risada maníaca de Robert pelo sistema de som e percebe uma microcâmera num dos cantos do teto do Metrojet. Ele pode vê-lo! Agitado, você acaba esbarrando o pé em algo saliente embaixo do banco no qual escolheu sentar-se. Você retira o objeto preso sob o assento e vê que se trata de uma granada antimatéria ativada e prestes a explodir! Se quiser arremessá-la longe, vá para **21**. Se preferir tentar desativá-la, vá para **39**.

27 Ao fim você acaba desembocando em outro vagão, uma área de serviços e comodidades para os passageiros de distâncias intercontinentais. De repente, a voz de Robert surge através do sistema de som:

— O que você fez lá atrás não foi legal. Vou mandar uma babá para tomar conta de você, seu enxerido!

Então a porta na outra extremidade se abre e todas as outras passagens são lacradas. Um cyborg, meio-homem, meio-máquina, entra em seu vagão e imediatamente o ataca com um raio de seu olho protético laser. Para derrotá-lo, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de Vida. Se você vencer, vá para **48**.

28 Ao digitar o número vinte e oito a valise se abre com um chiado, deixando escapar o ar comprimido que a mantinha trancada. O interior do recipiente é forrado por espuma sintética e armazena um pequeno chip. A pastilha de circuito integrado tem uma estrutura futurista e quatro agulhas finas que se estendem a partir de sua base. Trata-se de uma tecnologia ilegal conhecida como Flash. Ao ser implantado na espinha e conectado ao sistema nervoso, o chip aguça os sentidos e acelera os reflexos do usuário. Se quiser conectar o dispositivo à sua coluna vertebral, vá para **15**. Caso contrário, você deixa a valise e o chip para trás e segue (vá para **23**).

29 Você entra no telepod e ativa a máquina experimental nunca antes testada com humanos! As moléculas de seu corpo são desfeitas e reconstruídas de forma tosca, criando algo que não se parece com você no telepod da estação mais próxima. Todo tipo de gente se amontoa ao seu

redor olhando com um tipo de apreciação desgostosa o que acreditam ser uma amostra da próxima "Exposição Biohazard". Sua aventura termina aqui.

30 Você remove o lacre protetor do botão de emergência e o aciona. O Metrojet começa a perder velocidade enquanto um alerta soa alto e claro em todos os vagões. A sirene e o aviso de perigo se misturam a uma luz vermelha que pisca incessantemente, e então você ouve a voz de Robert pelo sistema de som.

— Hmmm... Parece que temos um problema a bordo. Enquanto ligo o override para reassumir o controle, vou enviar alguns drones de manutenção para consertar o "problema". Divirtam-se!

A tampa no teto do vagão desliza para o lado e se abre dando passagem à duas pequenas naves robóticas automatizadas. Elas flutuam à sua frente exibindo instrumentos de corte e solda a laser, com os quais pretendem matá-lo. Para derrotá-los, role um dado até tirar duas vezes o número seis. Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de Vida. Se vencer, vá para 4.

31 Você está sozinho e, sem ter muito o que fazer, tenta convencer a si mesmo de que tudo não passa de uma brincadeira de mau gosto. De qualquer forma, o dispositivo externo de comunicação do seu iVision quebrou-se durante a debandada das pessoas, impedindo que utilize qualquer recurso do gadget multifuncional.

Todo o sistema do trem está sob o controle de Robert. Seu coração está acelerado, você está machucado e não se sente muito bem. Talvez seja melhor sentar e tentar controlar sua respiração. Os assentos estão todos livres, então você escolhe:

O assento número 18?	Vá para 18.
O assento número 26?	Vá para 26.
O assento número 7?	Vá para 7.

32 Depois de liquidar o dispositivo programado para matá-lo, você resolve movimentar-se ao longo do comboio. Não é seguro ficar onde está. Você caminha pelo novo vagão até encontrar uma portinhola no chão. Se quiser abri-la, vá para 2. Se preferir continuar, vá para 45.

33 Ao levantar um deles você descobre imediatamente que ambos estão em contagem regressiva! Depois disso, você não tem tempo de escapar antes que detonem a si mesmos. A explosão dilacera seu corpo. Sua aventura termina aqui.

34 Antes de mexer na valise você verifica os sinais vitais do gangster, por garantia. Ele está mesmo morto. Você tenta remover as algemas para não ser obrigado a ficar perto do cadáver, mas não há como soltá-las. É melhor se concentrar em abrir a valise. O recipiente está protegido por um código:

4+1 = 35 | 7+2 = 59 | 3+3 = 06 | 9+8 = 117
5+3 = _____

Se souber resolvê-lo, vá para a referência-resposta. Caso contrário, vá para **43**.

35 — Sua colocação não deixa de ser verdade, mas ela faz parte da consequência, e não da causa. Lamento, você perdeu!

A câmara é selada e você fica preso. Com mais alguns ajustes, Robert desvia a descarga do motor do trem para onde está. O ambiente se enche de gás tóxico. É seu fim. Sua aventura acaba aqui.

36 Você sobe em um dos assentos e salta, agarrando-se a uma alça no teto. A tampa desliza para o lado e você entra em um duto de manutenção sobre os vagões. Você rasteja através dele até que o caminho se divide em dois. Se quiser seguir pela esquerda, vá para **27**. Se preferir continuar pela direita, vá para **49**.

37 Quando cruza pela porta que divide os vagões magneticamente unidos, o insano condutor simplesmente desliga o elo de atração e faz os carros se afastarem! Seu corpo em velocidade ultrassônica bate no fundo do túnel por onde passam e se esfacela. Sua aventura acaba aqui.

38 Você não hesita em avançar sobre o jovem, certamente um aliado do psicopata que conduz o Metrojet. Para seu azar, ele está preparado. O hacker já invadiu o sistema de computadores do trem e agora pode controlar boa parte dele! Seu adversário comanda as luzes para que se apaguem e ativa os implantes oculares de visão noturna que possui. Ele pode vê-lo, mas você terá que enfrentá-lo às cegas. Para derrotar o hacker, role um dado até acumular dois resultados "6". Cada vez que o resultado for qualquer outro, reduza um ponto de Vida. Se vencer, vá para **9**.

39 As luzes verdes do contador regressivo de detonação se apagam rapidamente! O artefato explosivo vibra em suas mãos, que mal conseguem segurá-lo em meio ao nervosismo. Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para **12**. Caso contrário, vá para **21**.

40 Você ignora a cadeia de homens. Após observá-lo pelas câmeras, Robert parece contente em finalmente explicar seus propósitos.

— Os cérebros deles estão sendo usados como processadores. Eu estou no comando do mais potente computador jamais criado pelo homem. Com alguns pequenos ajustes, esta supermáquina poderá calcular a equação para cruzar o vórtice temporal. E então a velocidade do Metrojet será suficiente para me lançar de volta ao passado e reparar alguns erros. Obrigado por testemunhar esta realização. Adeus!

Role um dado. Se o resultado for maior que dois, vá para 5. Caso contrário, vá para **20**.

41 O braço metálico controlado à distância pelo lunático tem movimentos imprecisos, mas pode feri-lo gravemente se chegar a atingi-lo com a serra. Você simula uma disparada pela esquerda para enganar Robert, que o observa pelo sistema de vídeo do Metrojet, e então corre pelo lado oposto tentando cruzar o vagão. Role um dado. Se o resultado for maior que dois, você consegue (vá para **19**). Caso contrário, há problemas (vá para **47**).

42 Você atravessa mais dois vagões até o fim da ala VIP, onde uma porta de liga metálica impede que continue avançando. Daqui para frente não há mais vagões de passageiros, apenas as seções funcionais do Metrojet. Você digita a senha de emergência padrão, conhecida de todos os usuários do trem, e a porta se abre. Você entra numa câmara pequena e caminha até a porta seguinte, semelhante a que entrou. A porta atrás de você se fecha.

— Ora, ora, ora... é hora do nosso quizz! — você ouve Robert entusiasmado através do sistema de som do trem. — Pergunta: por que estou fazendo isso? Valendo sua vida, qual a resposta?

Você dirá que ele sequestrou o Metrojet por que:

É louco e se diverte espalhando o terror?	Vá para **35**
Está conduzindo um experimento ilegal?	Vá para **24**
Deseja se vingar das pessoas?	Vá para **6**

43 Ao inserir o código errado você aciona o dispositivo antiviolação da valise de titânio. Você recebe uma violenta descarga elétrica que faz enrijecer e tremer todo o seu corpo. Sua mão fica presa à alça até que a descarga termine. Reduza três pontos de Vida. Você tem sorte por não morder a própria língua e arrancá-la da boca. Atordoado, você resolve deixar a valise para trás. Vá para **23**.

44 A grua paira sobre você e o escaneia como se fosse um redubox – recipiente utilizado para armazenar objetos fazendo-os diminuir de tamanho. Para sua surpresa, um alerta passa a soar no ambiente. O equipamento acaba de reconhecê-lo como bagagem de transporte restrito! As diretrizes de controle de risco biológico são claras: você deve ser esterilizado!

A grua o ergue telecineticamente e o leva até uma câmara apertada, onde você é mergulhado em raios gama que destroem todas as suas células vivas. Sua aventura acaba aqui.

45 Depois de cruzar por mais alguns vagões, você chega ao carro de computadores do Metrojet. Uma porta de metal com scanners biométricos impede seu acesso. Há, no entanto, uma tampa no alto, logo antes da passagem bloqueada. Talvez você possa alcançá-la. Afora isso, a única coisa que resta é o dispositivo de emergência do trem, que pode ser ativado de qualquer vagão. Se quiser tentar abrir a tampa e seguir pela passagem no teto, vá para **36**. Se resolver acionar o sistema de emergência, vá para **30**.

46 Você tenta alguns números quaisquer, mas não adivinha o código que pode abrir a porta para a sala do condutor. O homem que até então resistia cai no chão com o corpo fumegando e sem vida. Em seguida, Robert reestabelece o controle sobre o Metrojet e volta a ativar o sistema de segurança. Você é aniquilado pelo armamento ultratecnológico equipado no trem. Sua aventura acaba aqui.

47 Robert Ripper percebe seu truque com algum atraso, mas ainda consegue barrá-lo antes que chegue ao fim do vagão em reforma. A serra circular passa rente ao seu rosto e abre uma fenda larga na lateral do trem. Uma boa quantidade de material começa a voar pelo ambiente e você é atingido inúmeras vezes pelos objetos. Reduza três pontos de Vida. Felizmente, o braço metálico também é atingido por algumas barras de aço. Robert perde o controle sobre o equipamento danificado e você consegue terminar a trajeto em segurança. Vá para **19**.

48 Depois de eliminar o cyborg você segue pela porta da qual ele veio. A passagem o conduz a um vagão onde diversas máscaras de oxigênio estão caídas sobre os assentos, provavelmente liberadas por alguma pane no sistema de emergência. Robert, no entanto, parece ter sabotado o equipamento. Algumas pessoas que preferiram utilizar o dispositivo ao invés de fugir do Metrojet ainda estão em seus lugares usando as máscaras. Mortas. Envenenadas com monóxido de carbono.

Ao cruzar até a outra extremidade do carro, você nota uma valise de titânio algemada ao punho de um brutamontes vestido com um terno vintage. Ele se parece com um integrante da Steam, um poderoso grupo de mafiosos locais, apesar de que agora não passa de um cadáver. Se quiser checar o conteúdo da valise de titânio, vá para **34**. Se preferir ignorá-la e seguir, vá para **23**.

49 Você segue o duto até encontrar uma grade na parte inferior. Através dela você pode ver uma sala repleta de computadores. Provavelmente, o centro de inteligência artificial do Metrojet. Decidido a assumir o controle do expresso, você derruba a proteção e invade o lugar. As diretrizes de segurança, porém, estão programadas para responder com tolerância zero à presença de intrusos. A sala é imediatamente selada e o oxigênio expurgado, impedindo-o de respirar. Sua aventura acaba aqui.

50 Você derrota o condutor e tenta assumir o controle do Metrojet, mas o moribundo adversário se desfaz em gargalhadas. Ele mudou a rota e travou o acelerador do trem! Um alerta de proximidade dispara: em poucos minutos o expresso irá colidir com outro veículo que vem da direção oposta! Mas você já não está sozinho.

Um beep seguido de uma piscante luz branca chama sua atenção no painel, o que o leva a acionar o dispositivo de comunicação externa. Para sua surpresa, do outro lado da rede, autoridades e especialistas se reúnem para dar-lhe instruções remotas de como parar o Metrojet. Robert Ripper, sem forças, perde a consciência e apaga com um sorriso debochado enquanto você enfrenta a tensão de impedir a colisão dos trens e a perda de mais vidas. O outro veículo surge no horizonte, parado, mas ainda cheio de passageiros que não puderam evacuar devido ao local em que ele se encontra.

Usando um colete magnético de segurança, que o mantém firme à cadeira do condutor, você consegue acionar o sistema de emergência suprimido pelo maníaco quando já está há poucas centenas de metros do outro veículo. A propulsão dos jatos de freio faz o Metrojet reduzir bruscamente a velocidade e, por fim, parar há poucos centímetros do outro trem. Os acessos aos vagões são abertos. O veículo transborda de militares e agentes que o invadem para recolher Robert Ripper e resgatar as vítimas. Você é escoltado para fora, medicado e interrogado. Uma nota oficial o dispensa temporariamente do trabalho ao qual tentava chegar, sugerindo uma promoção em seu retorno.

A história do expresso do terror é exaustivamente explorada pela mídia. Você é enaltecido por seu ato de coragem e logo se torna um ícone do combate à criminalidade. O prestígio e visibilidade transformam sua vida e você influencia positivamente a de muitas outras pessoas. Essa tarefa involuntária se torna uma missão de vida por seu valor intrínseco e, em seu tempo, você torna-se um dos maiores símbolos de paz de sua sociedade.

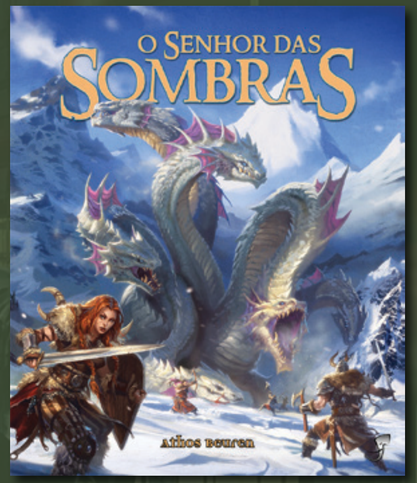
Livros-jogos

Os livros-jogos são obras interativas onde o leitor assume o papel do herói da história. Ele decide que caminhos seguir e que perigos enfrentar, em um mundo fantástico de aventuras. Embora *O Expresso do Terror* seja uma história curta, de apenas 50 referências, os livros-jogos podem trazer aventuras muito maiores. Uma das mais famosas coleções de livros-jogos é a série *Fighting Fantasy*, criada por **Steve Jackson** e **Ian Livingstone** e publicada no Brasil pela Jambô Editora. Seus livros venderam milhões de cópias em todo o mundo e marcaram uma geração inteira de leitores.

No território nacional os livros-jogos estão ganhando nova cara com a linha ambientada no universo de *Tormenta* – lar de quadrinhos, romances e do RPG mais jogado do Brasil. O primeiro título foi *Ataque a Khalifor*, de **Guilherme Dei Svaldi**. A aventura leva o leitor a uma expedição na cidade-fortaleza de Khalifor, onde a Aliança Negra se reúne prestes a atacar o reinado com seu poderoso exército de criaturas malignas.

O segundo título da linha é *O Senhor das Sombras*, do premiado escritor **Athos Beuren** – um dos primeiros autores de livros-jogos do Brasil. O primeiro livro de Athos, *Viver ou Morrer*, recebeu o Prêmio Açorianos de Literatura e foi adotado não só pelos fãs de RPG, mas também por escolas – os livros-jogos estimulam a criatividade, a concentração e o raciocínio lógico numa grande atividade de "aprender brincando". Ele também é o autor de *O Expresso do Terror* (ao lado). A sinopse de *O Senhor das Sombras* você confere abaixo.

O Senhor das Sombras



O príncipe Eric Roggandin está desaparecido. O ataque que o levou de sua comitiva não deixou sobreviventes — mas o modo de operação aponta para um infame criminoso que carrega uma alcunha perversa. Agora, o soberano de Zakharov conta com você para levar Gazin Adagas à justiça e trazer para casa seu filho, o inestimável herdeiro do Reino das Armas. Um crime ousado como este pode ter um objetivo simples... Ou pode ser apenas o começo de uma trama assustadora e imprevisível!

Crie seu próprio personagem escolhendo entre sete raças, quatro classes e diversas vantagens, magias e itens, e parta em uma jornada épica, que pode decidir o destino de um reino — ou de todo o mundo de Arton!

E a linha de livros-jogos de *Tormenta* não termina aqui! Em março, será lançado o terceiro título da série, *O Labirinto de Tapista*. De **Lucas Borne**, mesmo autor da série de manuais (*Manual do Arcano*, *Manual do Combate*, *Manual do Devoto* e *Manual do Malandro*), *O Labirinto de Tapista* mostra a fuga de um escravo pela fronteira labiríntica do Império de Tauron, uma das regiões mais incríveis de Arton, explorada pela primeira vez aqui!

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

A morte é só o começo...

DOS FILMES DE MÚMIA!

Múmias. Cadáveres conservados por milhares de anos através de um processo ritualístico que envolvia a remoção dos órgãos internos, inclusive o cérebro, e o tratamento com ervas, óleos e outras substâncias.

No mundo real, são os cadáveres mais bem preservados que se podem encontrar em ruínas, pérolas inestimáveis para os arqueólogos e historiadores, que conseguem desvendar partes valiosíssimas do nosso passado a partir de seu estudo.

Claro que um assunto tão rico — um cadáver de 3.000 anos, de um antigo e poderoso faraó, conservado ao ponto de parecer ter alguma mágica envolvida — seria usado pelos filmes de terror para criar um dos mais antigos monstros clássicos: a múmia revivida!

Em 1922, o arqueólogo e egiptólogo **Howard Carter** encontrou a tumba quase intacta de Tutancâmon (ou *Tutenkhamen*, para os puristas da pronúncia do egípcio antigo), uma das maiores descoberta do século até então. O túmulo tinha diversos artefatos em estado de conservação incríveis — principalmente considerando que ela tinha mais de três mil anos!

Algumas pessoas presentes na abertura na tumba morreram prematuramente, o que levou os jornais a propagar a história da "maldição do faraó" sobre todos aqueles que profanassem seu sono ou roubassem seus itens. Claro que das 58 pessoas que efetivamente entraram na tumba de Tutancâmon, apenas oito morreram de forma "suspeita", mas tal fato era deixado de lado

A maldição do faraó ficava mais legal nas manchetes e acabou servindo de inspiração para o roteiro do filme *A Múmia (The Mummy,* 1932). No começo dos anos 1930, os Estúdios Universal estavam numa excelente fase com seus filmes de monstros clássicos, graças ao sucesso de *Drácula,* com **Bela Lugosi**, e *Frankenstein*, com **Boris Karloff**, ambos de 1931. Em busca de um novo monstro, o roteiro de **John L. Balderston** foi tratado como se fosse de ouro, e com a designação de Karloff para o papel do monstro, o estúdio tinha certeza que tinha outro sucesso nas mãos. E tinha.

O primeiro filme tendo a múmia como um novo (não tão novo) monstro da Universal ainda é até hoje um dos melhores do gênero... Mesmo não tenho praticamente nenhum dos clichés ou elementos recorrentes de filmes de múmia (ou talvez por isso).

A história é simples. Arqueólogos descobrem uma múmia antiga e, acidentalmente, recitam um encantamento que a traz de volta a vida. Anos depois, numa outra escavação, é encontrada a tumba de uma sacerdotisa egípcia e Imhotep (a múmia revivida) ressurge, para trazer de volta sua antiga amada. O filme tem vários elementos de suspense, alguns de sobrenatural — muito poucos deles explícitos —, mas a coisa mais assustadora dele é a interpretação de Karloff, que passa toda a ameaça e perigo de uma criatura com mais de 3.000 anos, ao mesmo tempo em que mostra um vilão paciente, lento e persistente. Nesse filme, Karloff teve falas, ao contrário do seu sucesso anterior, e mostrava como sua voz poderia ser tremendamente assustadora.

Para os nossos padrões atuais, *A Múmia* de 1932 é um filme meio parado, lento, mas é um espetáculo de atuações e fotografia. Karloff tem uma de suas interpretações mais memoráveis, e foi responsável por algumas das imagens mais marcantes do gênero de terror. Curiosamente, ele só aparece como uma múmia "tradicional" (com faixas, rosto ressecado e andar trôpego) em uma única cena, sendo que no resto do filme, ele aparece como uma pessoa mas normal (ainda que com um "quê" estranho e sobrenatural). A ideia (e desculpa para isso) é que a múmia "arrumou" sua aparência nos cinco anos depois de ser revivida.

O filme é uma história fechada, com um final feliz e com o monstro sendo derrotado. Mas como era comum serem feitas continuações de filmes de sucesso (sim, já em 1930 — continuações não são uma novidade no cinema), não demorou muito para a Universal fazer mais um filme do assunto, com *A Mão da Múmia (The Mummy's Hand,* 1940), com uma história muito parecida... mas agora sim cheia de clichês. A múmia (que agora chama-se Kharis) é revivida para se vingar dos que profanaram a tumba de uma princesa egípcia.

Em seguida, o estúdio fez *A Tumba da Múmia (The Mummy's Tomb,* 1942), onde um sacerdote vai até a América, levando a múmia de Kharis para se vingar dos profanadores da tumba da princesa do filme anterior. Em seguida, em *A Sombra da Múmia (The Mummy's Ghost,* 1944), um sacerdote egípcio (outro) vai pra América para encontrar a múmia de Kharis e da antiga princesa e dá tudo errado. Ainda em 1944 o estúdio lançou *A Maldição da Múmia (The Mummy's Curse,* 1944), onde a múmia de Kharis foi parar num pântano da Louisiana. Claro que ela volta a matar para recuperar a múmia da antiga sacerdotisa...

Essa série de filmes da Universal queria aproveitar ao máximo o tema, mas a pouca variedade da história, aproveitando e reforçando os clichês, acabou diminuindo o interesse do público.

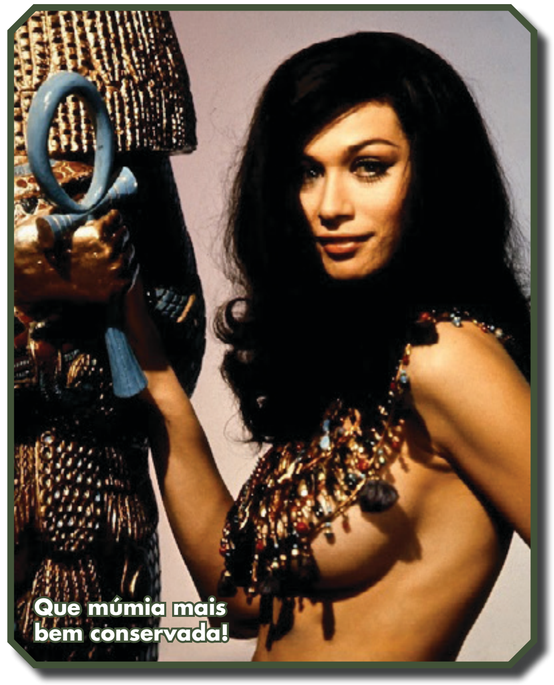
Tal interesse ressurgiu na década de 1950, quando a produtora britânica de filmes Hammer começou a fazer suas próprias versões dos monstros clássicos de terror. Aproveitando a introdução das cores no cinema, a Hammer, que tinha uma considerável experiência em produções baratas de ficção científica com um bom resultado nas telas, começou a fazer sua versões de monstros clássicos, em parte graças aos talentos de **Peter Cushing** e **Christopher Lee**, que deram novas caras para o Barão Frankenstein e para Drácula, respectivamente.

Agora em cores, e depois do imenso sucesso de suas versões para Drácula e Frankenstein, a Hammer filmou *A Múmia (The Mummy,* 1959), com Christopher Lee no papel da múmia Kharis, e Peter Cushing como o arqueólogo perseguido por ela. O carisma dos dois atores é o maior atrativo dessa versão, além do fato de que a múmia faz alguma coisa além de esganar as pessoas e demorar horrores pra chegar a algum lugar. De acordo com entrevistas posteriores, Lee detestou fazer esse filme, onde ele se machucou de verdade em várias cenas, como a cena em que atravessa uma janela de vidro (a pessoa responsável não trocou o vidro real por vidro cenográfico).

Pouco depois, em 1964, saiu nos cinemas *A Maldição da Múmia (The Curse of the Mummy's Tomb*) onde artefatos egípcios (e uma múmia) eram levados para Londres, para serem expostos. A múmia é revivida e começa a matar os responsáveis pela exposição. Nesse filme, nem Lee e nem Cushing participam.

Três anos depois, foi a vez de *O Sarcófago Maldito (The Mummy's Shroud,* 1967) com uma história um pouco mais interessante: a descoberta da múmia de um príncipe que foi traído por seu irmão ganancioso, traz de volta à vida a múmia do escravo que protegeu o príncipe.

Fechando o ciclo de múmias da Hammer, em 1971 chegou aos cinemas *Sangue no Sarcófago da Múmia (Blood from the Mummy's Tomb*), vagamente baseada em um livro de **Bram Stoker**, e que consegue ser o filme de múmia em que nenhuma múmia aparece, mas que vale a pena pela beleza estonteante de **Valerie Leon**, que deveria ser a múmia da história.



Que múmia mais bem conservada!

Múmias em lugares muito estranhos...

Além dos filmes que são considerados os clássicos, múmias apareceram em outros filmes, algumas vezes por motivos meio estranhos, outras por motivos *bem* estranhos.

Começando com a comédia *Caçando Múmias no Egito* (*Abbot and Costello Meet The Mummy*, 1955), com a dupla de comediantes extremamente populares na época, Abbot e Costello, que também encontraram Frankenstein e o Homem Invisível.

Do México veio a produção *A Múmia Azteza (La Momia Azteca,* 1957), claramente inspirada na versão da Universal, com uma múmia protegendo a tumba e os pertences de uma princesa antiga, só que asteca, e não egípcia. Essa produção barata acabou virando uma série de quatro filmes, onde a múmia asteca voltava, enfrentava um robô humano, lutadores mascaradas e o famoso lutador mexicano Mil Máscaras.

Na produção espanhola de 1970 *Los Monstruos del Terror,* alienígenas resolvem que para conseguir invadir e tomar a Terra, devem usar os medos mais ancestrais dos humanos contra eles. Então, trazem de volta os monstros mais terríveis da história da Humanidade, entre eles Drácula, o monstro de Frankenstein, o lobisomem e, claro, uma múmia. Claro que os monstros acabam brigando entre si, os alienígenas acabam brigando entre si também e esse plano infalível dá errado antes mesmo de começar.

Em 1987, tivemos o sempre lembrado *Deu a Louca nos Monstros (Monster Squad*), onde um grupo de crianças precisa deter ninguém menos que o Drácula, que ressurgiu e trouxe de volta os monstros clássicos pra dominar o mundo. Entre os asseclas do Drácula, tem uma múmia, que é derrotada da forma mais vergonhosa da história dos filmes de múmia.

A nova múmia!

Depois de ser desacreditada, ter versão asteca, brigar com comediantes, robôs e crianças, o destino da múmia como monstro clássico não parecia ser dos melhores, até que o diretor **Stephen Sommers** mudou o foco do subgênero, saindo do terror e levando-o para a ação e aventura. Com o seu *A Múmia (The Mummy*, 1999), Sommers fez uma aventura desenfreada, com um protagonista heroico tipicamente saído dos *pulps*, com coadjuvantes carismáticos e uma múmia assustadora e com muitos poderes terríveis.

A Múmia: apesar da falta de originalidade no título, dá uma bela aventura de RPG!

O filme de Sommers tem vários paralelos com o de 1932, como citações em falas e o uso dos nomes Imhotep, Ardeth Bay e Anck-Su-Namun. O diretor fez diversas homenagens à múmia anterior, incluindo no filme seguinte *O Retorno da Múmia (The Mummy Returns,* 2001).

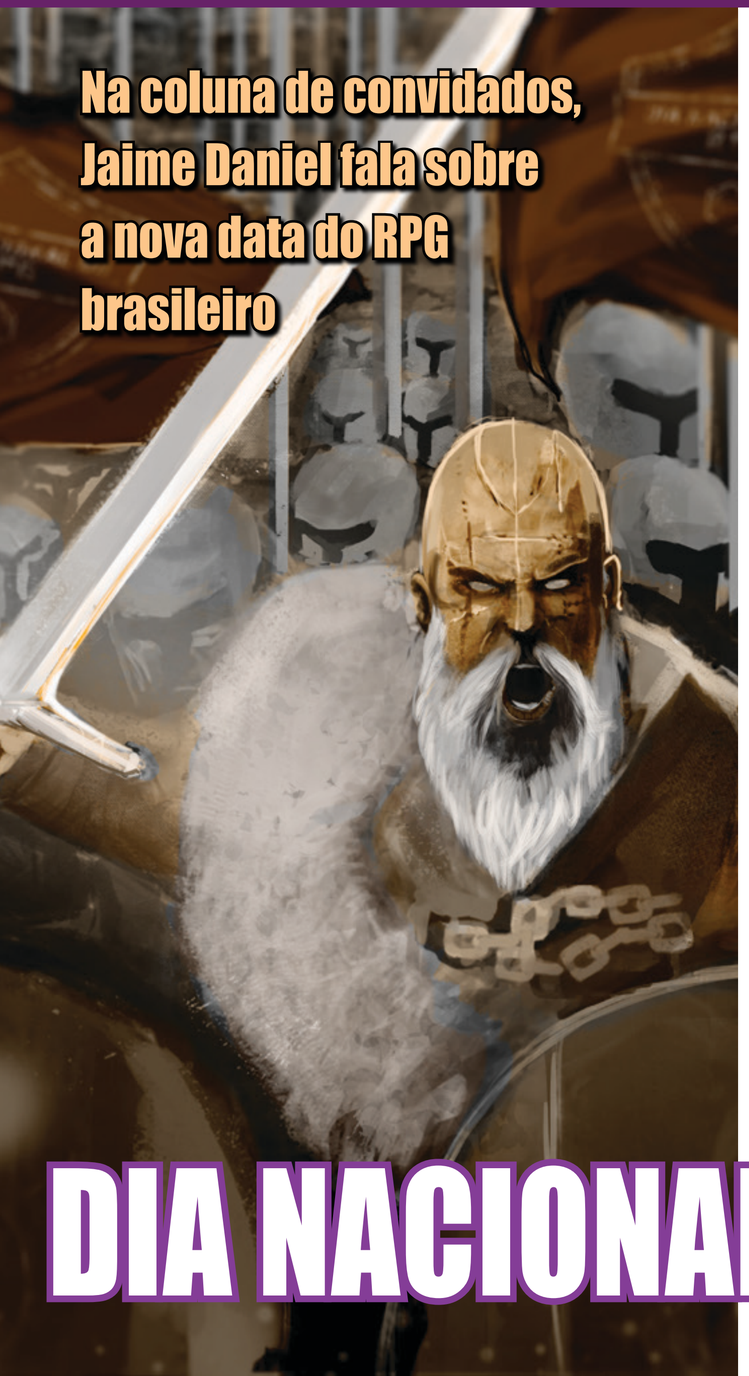
Um terceiro filme dessa nova série foi feito. Em *A Múmia: Tumba do Imperador Dragão (The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor,* 2008), os heróis dos filmes anteriores se deparam com uma múmia chinesa, interpretada por **Jet Li**. Este filme mas não teve tanta aceitação quanto os dois primeiros.

Outro filme de múmia que não pode ser esquecido é *Bubba Ho-Tep* (2003), onde até o resumo é estranho: um Elvis Presley idoso, enfrenta uma múmia egípcia que está atacando e matando residentes de um asilo, com a ajuda de JFK (que teve seu corpo trocado pela CIA e colocado no asilo para esconder segredos do governo). Quem interpreta Elvis é o adorável canastrão Bruce Campbell, que ficou famoso pela série *Evil Dead/Noite Alucinante.*

Atenção: esta coluna está ignorando de propósito o filme *A Múmia (The Mummy,* 2017), dirigido por **Alex Kurtzman** e estrelado por **Tom Cruise**. Este filme deveria ser o primeiro de um universo compartilhado de monstros clássicos, mas é tão ruim e teve um desempenho tão fraco nos cinemas que os criadores desse novo universo compartilhado abandonaram o projeto e o estúdio — a mesma Universal que começou tudo — adiou (por tempo indefinido) os filmes seguintes.

Faça como nós, ignore esse filme. Faça de conta que ele não existiu. Até o filme da múmia asteca contra o robô humano é mais interessante.

ROGERIO SALADINO



Na coluna de convidados, Jaime Daniel fala sobre a nova data do RPG brasileiro

DIA NACIONAL DO RPG

No dia 13 de outubro de 2017, eu estava tomando café da manhã na cozinha e verificando minhas mensagens. Me preparava mentalmente para um final de semana prolongado na loja. Passeava pelo Facebook, lendo posts aleatórios, quando algo chamou minha atenção. Um conhecido lamentava o falecimento de Douglas Quinta Reis, editor da Devir Livraria.

Douglas era uma pessoa muito querida no meio nerd, por ser um divulgador de RPG, HQs, ficção especulativa, *board games*, etc. E, no meu caso particular, amigo pessoal. Fiquei arrasado com a notícia. Assim que o relógio provou que passavam das oito da manhã, pessoas diversas começaram a entrar em contato comigo querendo saber mais notícias. Trocávamos impressões e lembranças sobre o Douglas quando um amigo comentou comigo que ele merecia uma homenagem da comunidade RPGista pela sua importância histórica no cenário nacional. Mensagens foram trocadas, *posts* foram publicados e a ideia foi lançada. A data do aniversário de Douglas Quinta Reis, 24 de fevereiro, seria comemorada como o Dia Nacional do RPG.

Muitos elogios, pessoas se comprometendo a ajudar, algumas editoras manifestaram seu apoio: praticamente unânime a concordância sobre o valor da data. Isso em meados de outubro do ano passado.

Mas chegou o fim do ano, período de festas, outras preocupações, compromissos pessoais... e o DNRPG não avançou. Mas eu não desistira dele. Durante as férias de fim de ano, tive vinte dias para pensar em vários assuntos, principalmente no DNRPG. Lembrei-me das várias conversas com o Douglas, quando ambos éramos diretores da Ludus Culturalis, elaborando atividades pro Encontro Internacional de RPG ou mesmo em bate-papos descompromissados. Douglas gostava de pensar nos eventos como festas para os frequentadores, e não apenas como feiras de negócios. Também lhe desagradavam as premiações em dinheiro ou similares em nossas atividades. Ele achava que a própria diversão deveria ser a recompensa final. Bem, se era para ser uma homenagem a ele, eu teria de pensar em uma grande festa.

Mas... por que não ser ainda mais que isso?

Já houve tentativas de criar uma associação nacional de RPGistas ou mesmo um grande evento que abrangesse o país inteiro. Eu cheguei a participar da organização do Dia D RPG, que aconteceu em diversas cidades do Brasil. Mas essas iniciativas sempre eram "lideradas" ou estimuladas por editoras ou grupos específicos. Mas e se, desta vez, fosse algo coletivo? Para um evento nacional, seria necessária uma organização monstruosa, precisaríamos definir coordenadores, organizadores locais, datas, metas... Ou não?

Em 2006, por ocasião do IV Simpósio RPG & Educação, recebi uma mensagem de um rapaz da região norte do Brasil. Ele me chamava de elitista. Quando perguntei por que, ele respondeu que nós esquecíamos o resto do país. Minha resposta, na ocasião, foi que o único motivo de o Simpósio ser em São Paulo era porque nós *morávamos* nesta cidade. Mas, se ele se interessasse, poderia procurar patrocínio em seu estado para montar seu evento. Para minha surpresa, ele nunca mais entrou em contato. Mesmo com o fim das ações da Ludus, eu continuei procurando escolas, bibliotecas, casas de cultura, e até lanchonetes e locais particulares para realizar meus encontros e oficinas. Também recebo constantemente mensagens e avisos de vários eventos de todos os tamanhos, desde os grandes encontros do momento, como o World RPG Fest ou o Diversão Offline, a iniciativas pequenas, mas tomadas com entusiasmo e dedicação. Pessoas de todo o Brasil que não estavam esperando uma editora ou uma associação fazer um evento para eles. Mulheres e homens querendo ajudar a divulgar um hobby que tanto prazer proporcionara a todos, dispostos a fazer a mesma coisa por outras pessoas. Sempre dei muito valor a esses eventos. E acho uma pena que tão pouco se divulgasse a respeito. A não ser que...

Vamos pensar um pouco. De um lado, a ideia de criar um evento nacional e de grandes proporções que alcance o maior número de cidades possível. De outro lado, diversos organizadores e organizadoras de eventos em todo o Brasil querendo realizar encontros em suas comunidades, com pouco mais que a ajuda de alguns colegas e muito entusiasmo. Seria preciso o que para tentarmos juntar tudo isso?

Percebi, então, que o Dia Nacional do RPG poderia ser algo ainda maior que apenas uma homenagem. Poderia ser uma grande realização de toda a comunidade de jogadores. Uma ação nacional na qual cada realizadora ou realizador faria seu próprio evento, como sempre, mas ainda poderia participar de algo grande, algo inédito. E não precisava parar por aí. As grandes cidades não precisavam ter apenas um evento. Poderiam ser vários encontros na mesma cidade. Por que não? E por que nos restringir a eventos? Por que não fazer algo do qual todos pudessem participar, que todos

(esq. a dir.) Carlyle "Caco" Sguassabia, Douglas Reis, Jaime Daniel, (frente) Maria do Carmo Zanini

pudessem prestigiar? Uma oportunidade de manifestar a alegria de jogar RPG com os amigos?

Um encontro inclusivo. Um movimento do qual todos quisessem participar. Seria possível?

Comecei contatando as pessoas mais próximas e perguntando o que achavam, esperando questionamentos e recusas. Inesperadamente, não recebi nem uns nem outras. Todos achavam a ideia maravilhosa e queriam apoiar. Eu tinha o aval de muita gente boa do cenário nacional, editoras e diversos grupos. Mas me faltavam estrutura e tempo para a divulgação. Seria possível?

Eu estava desanimado, achando que já fracassara antes de começar. Então me lembrei do Douglas. Foram muitas as ocasiões em que fui até a Devir conversar com ele. E ele, dono da editora, com mil assuntos pendentes, sempre arrumava uns minutos para conversar comigo, na sala de reuniões ou mesmo ali na recepção, quando tudo estava muito agitado na editora. Eu contava as ideias e projetos que queria fazer. E quase sempre o que eu escutava era: "Vamos fazer, vamos fazer, sim!".

Sim, vamos fazer!

Junto com dois amigos, no dia 2 de fevereiro, anunciei no meu perfil pessoal que à noite faria uma transmissão ao vivo sobre o Dia Nacional do RPG. Com uma câmera de celular. Sem nenhum texto preparado. Lancei o meu pedido para todo o Brasil. O mesmo pedido que faço pra você, leitor!

O Dia Nacional do RPG é mais do que apenas uma homenagem ao Douglas. É o dia para que nós, jogadores e mestres, de todos os sistemas e todos os cenários, comemoremos juntos nossas incontáveis aventuras épicas, combates empolgantes, fugas alucinadas, situações desesperadoras, perigos ameaçadores, situações hilárias... Enfim, tantas e tantas emoções e alegrias compartilhadas com nossos amigos. Tantos momentos para relembrar, e esse é o dia perfeito. Junte seus amigos, procure um evento na sua cidade ou crie um você mesmo! Procure sua escola ou uma biblioteca, casa de cultura, praça, loja especializada, lanchonete, e faça você mesmo o seu encontro. Com cinco pessoas ou quinhentas, tanto faz! O importante é participar. Chame seu grupo, reúnam-se em casa, entrem no website do Dia Nacional do RPG, inscrevam-se, tirem uma foto e publiquem na rede social que preferirem, contando pra todo mundo que vocês fizeram ou irão fazer parte do DNRPG. E, se você tem aquele grupo que não joga há anos, chame a galera. Junte a velha turma num bar ou pizzaria, tire uma foto e poste dizendo: "Eu a velha turma estamos de volta!". Publique usando a *hashtag* #DiaNacionaldoRPG e divirta-se!

Porque o RPG é isso! Boas histórias e diversão com as amigas e os amigos.

Ah, sim. Você quer saber o que aconteceu depois da transmissão daquele meu vídeo? O pessoal respondeu! E o Dia Nacional do RPG aconteceu este ano! Vamos manter o espírito RPGista vivo e mantê-lo nos anos seguintes.

Preparado para rolar iniciativa?

JAIME DANIEL
discípulo do grande mago e RPGista incansável

UM CONTO DE
KELVIN MATHEUS
ARTE DE
WELLINGTON REIS

A GUERRA E A NEBLINA

Tudo aconteceu séculos atrás, quando Tamu-Ra não conhecia mais a honra, durante a era Naisen com seus lordes fratricidas. Muito antes da reconstrução, antes da tempestade demoníaca. Antes do imperador se apiedar das pessoas e trazer unidade. Antes mesmo do deus dragão punir o próprio povo retalhando a terra, fazendo fogo líquido sangrar das entranhas dela como punição para aqueles que se desviaram do caminho.

Houve uma batalha.

No dia seguinte ao banho de sangue o homenzinho saiu atrás de socorro. Mancar e gemer de medo eram suas funções motoras principais na vastidão da neblina. A neblina não ligava pra patetice, ela assobiava vento enquanto ele tropeçava pelos cantos sem poder ver as coisas à sua volta.

O homenzinho se apoiava numa bandeira — beleza de peça que só o orçamento de guerra poderia pagar, inscrita com ideogramas do clã Moriyori em cores elegantes. A peça estava ensopada de lama assim como o homenzinho, e se tirada de suas mãos, ele não pararia em pé.

Após o homenzinho pelejar pelos escombros, encontrou o lago escuro de consistência estranha. Era um coquetel de água com sangue e pedaços de órgãos numa dança líquida. O lago viscoso, a neblina, ele, todos se moviam aos arrastões, como se a vida lhes fugisse. Era a consistência da guerra. Dois meses de movimentações fúteis e planos frustrados. Dois meses tentando um ataque que criasse alguma vantagem contra o clã Jorogumo e esse era o resultado de tanto esforço coletivo e tanto dinheiro.

A única coisa que não se movia aos arrastões eram os insetos na cara do homenzinho. Seu rosto estava cheio de bolhas. Mesmo com o passar da noite, o frio e a escuridão e o cheiro ruim continuaram, todos abraçados pela neblina indiferente do pântano. E os corpos já cheiravam e eram devorados por vermes e insetos. Na orla do lago o homenzinho ouviu vozes. Primeiro, julgou serem sobreviventes e gritou por socorro. Depois, temeu ser a loucura tomando o terreno da desesperança. Por fim, pensou que isso já não faria diferença no estado atual das coisas e resolveu seguir suas alucinações, pois nunca se sabe. E acabou que o homenzinho descobriu um par de sobreviventes. Estavam perto uns dos outros, mas não conseguiam se ver por causa da neblina. Os sobreviventes e o homenzinho gritaram tanto que acabaram se encontrando.

Eles sentaram e se apresentaram.

— Sou um artesão. Ou pelo menos era artesão, não sei. Agora não tenho como criar mais nada — o mais jovem. Disse ter perdido a mão direita.

— Eu bebo. Tento esquecer. Vago. Agora discuto com esse bebê chorão — disse o mais velho apontando para o artesão. — Você? — o bêbado apontou para o homenzinho e cuspiu.

— Sou apenas um pobre contador — disse o homenzinho.

— Onde você estava quando começou a luta? Junto do general? — perguntou o artesão.

— Naturalmente, ao seu redor, junto dos outros serviçais do acampamento.

— Você sabe se ele sobreviveu?

— Não sei seu paradeiro. Não acho que tenha sobrevivido.

— Entendo. São péssimas notícias. Então ao menos me ajude a convencer esse bruto que ele está errado. — pediu o artesão.

— Qual o problema? — vacilou o homenzinho.

— O coitado não acredita que foi uma rebelião — interrompeu o bêbado.

— Foi um ataque de espiões, não foi? — interveio o artesão — esse tipo de coisa acontece o tempo todo durante a guerra. Espiões nos atacaram com a guarda baixa em nome de seu clã. Nós os matamos. As baixas foram muitas.

— Bem...

— O general era um mimado brincando de fazer guerra. Essa não é minha primeira batalha, menino — interrompeu o bêbado, dando ênfase a última palavra.

— Sua arrogância é incrível! Então um bêbado vagabundo agora tem o direito de julgar o desempenho de um general da linhagem do Xogum? — disse o artesão.

— É que...

— Pois até um bêbado vagabundo conseguiu ver a rebelião chegando antes do almofadinha: punições desmedidas, tropas com fome, moral baixa, indecisão.

— Nosso general agia sob a instrução de um conselho instruído!

— Seu general ignorava conselheiros. Não passava de uma criança arrogante.

— Mentiroso!

— Olha...

— Contador, faça esse traste engolir suas mentiras! — pediu o artesão.

— Resolva o mistério, homenzinho. Como começou a luta? — pediu o bêbado.

–Foi um...

–Ataque de espiões? — interrompeu o artesão.

— Não. Foi...

— Uma rebelião — concluiu o bêbado.

— Deixe ele falar! — gritou o artesão com o bêbado.

— Pare você de o interromper! — gritou o bêbado.

— Acalmem–se, por favor — pediu o homenzinho — foi uma rebelião sim. Lamento.

— E por que ela aconteceu, homenzinho? — perguntou o bêbado sem disfarçar o sorriso no canto da boca.

O artesão estava de joelhos em silêncio profundo.

O homenzinho explicou os acontecimentos: contou sobre a falta de experiência do general. Contou sobre a arrogância. Os múltiplos desvios em rotas mal planejadas. O cansaço da expedição. A emboscada frustrada. A fuga desesperada. A fome. As punições. A insatisfação dos soldados. O homenzinho contou sobre o colega de trabalho açoitado por apresentar números de suprimentos insatisfatórios. A paranoia. O consumo de saquê desmedido pelo general e aqueles que lhe eram próximos. As mentiras nas tabelas:

tropas, cavalos, espadas e comida que só existiam em números, mentiras plantadas pelo medo. O homenzinho contou tudo em detalhes. Quanto mais as mentiras desenfreadas disfarçavam o desastre que viria, piores ficavam as verdadeiras condições do exército. Gastos supérfluos roubavam recursos vitais. Em um dia de pagamento o contador abriu a arca de dinheiro, como sempre era feito. Só encontrou uma mísera bolsa que não pagaria uma única tropa.

— Este foi o estopim de todo o horror? Dinheiro? — perguntou o artesão — onde está a honra? Quando foi que os cães envenenaram nossa sociedade? Desde quando é tudo por dinheiro?

— Sempre foi, menino — disse o bêbado — a sociedade nunca foi envenenada. Ela é venenosa. Quem foi envenenado foi você. Agora para esquecer esse veneno todo, vou me envenenar um pouco — e o bêbado tomou um gole de seu cantil — alguém quer se envenenar também?

O homenzinho aceitou a bebida. A ardência chegou próximo ao insuportável, mas não havia nada que pudesse fazer. Ele cuspiu, tossiu e pigarreou, corando inteiro.

— É assim que se faz, homenzinho. Deixe arder. Quanto mais arder, mais pecados são expurgados. Todos os pecados feitos contra você, todos os pecados feitos por você. A solução está na garrafa.

— Não queria... — começou o homenzinho, com as mãos tampando o rosto — eu não queria ver nada disso. Não sou um guerreiro. Eu não queria glória, não queria fama, nada. Só os números. Fazer meu trabalho — escondeu a careta de choro, os dedos finos, sujos. As bochechas inchadas e o papo do pescoço davam ao rosto a expressão de um bebê.

O artesão tentava ignorá–lo desviando o olhar, recolhido em seu canto, mas apesar de sua graça externa, o espírito estava destruído de uma forma que o homenzinho jamais conceberia. O tempo foi passando com o bêbado sentado em uma pedra. Ele ainda tinha seu daishô, mas as duas espadas estavam jogadas na terra poeirenta do pântano. As armas foram desatadas de seu cinto, mas o cantil de saquê não. Ele tinha um rosto duro e mal barbeado que já vira tempos melhores. Era impossível saber quais eram as marcas do soldado em batalha e quais as marcas do bêbado que viu o auge passar.

— Acho que já deu com esse clima de velório — ergueu–se o bêbado, que começou a atar suas espadas de volta ao cinto — levantem logo vocês dois, ou não seguiremos em frente.

— Não me dê ordens, beberrão — respondeu o artesão.

— Você é quem sabe, glorioso. Pode ficar aqui velando sua honra vazia, mas eu estou morrendo de fome.

— Os suprimentos das tropas já estavam no fim quando a luta estourou — interveio o homenzinho.

— Mas imagino que os capitães tinham víveres estocados em seu acampamento? — perguntou o bêbado.

— Sim, mas...

— Então está decidido. Iremos invadi-lo.

O artesão se ergueu e fitou o bêbado no fundo de seus olhos.

— Isso é um golpe muito sujo, até vindo de você. Eu esperava o mínimo de respeito com seus superiores, mesmo no fracasso.

— Meus superiores estão mortos. Vem comigo, homenzinho?

O homenzinho acenou com a cabeça e começou a seguir o bêbado. De última hora o artesão decidiu segui-los.

— Pensei que fosse se alimentar de honra, menino — troçou o bêbado — honra assada na fogueira.

— Seu plano é comer e adiar o inevitável? — questionou o artesão.

O bêbado disse que sim, esse era o plano dele.

— Por que não cometemos seppuku de uma vez? Suicídio é mais honroso, menos sofrido do que uma morte lenta de fome.

— Não existem mortes honrosas, menino. Ninguém quer morrer. Toda morte é solitária. Você já viu o desespero no olhar de alguém em seus últimos instantes?

O artesão já tinha visto um olhar de morte. Foram os últimos suspiros de uma mãe doente. Ele não queria morrer assim.

— Logo após meu braço ser decepado eu desmaiei. Acordei debaixo de uma tenda derrubada. Sobrevivi por sorte.

— Sobreviveu e não viu ninguém morrer pelo preço de uma mão. E você? O que viu, homenzinho? — perguntou o bêbado.

— Meu colega contador. O mesmo que foi açoitado.

— O que aconteceu com ele?

O homenzinho deu seu relato. Foi um golpe brutal no lado da cabeça. A katana grudou contra o crânio após o corte quase atravessá–lo completamente. O sangue jorrou contra o rosto apavorado do homenzinho, atingindo seu olho esquerdo e sua boca. O olho do homenzinho começou a arder e ele o manteve fechado enquanto cuspia o sangue de volta no cadáver que era o colega de trabalho. Uma lança atravessou o peito do homem que tinha destruído o crânio do contador e o homenzinho fugiu engatinhando. Escondido dentro de um monte de cobertores ele pode ver a fúria de corpos em movimentos espasmódicos se matando. Ali ele ficou até tudo terminar, sobreviveu por ser irrelevante.

Por fim, os três homens chegaram ao seu destino.

Era onde o confronto explodira. Os três andavam com cuidado, desviando dos corpos no caminho. Em alguns pontos a tarefa era impossível e eles precisavam empurrar os cadáveres para passar. O homenzinho reconheceu a cabana onde desmaiou pela primeira vez, mas preferiu não comentar. Ele se lembrou da confusão e as dores no corpo quando despertou pela primeira vez. Então sentiu um puxão automático vindo do fundo de algum lugar, sugestões de pensamentos que gritavam para ele se afastar dali o mais rápido possível. A atmosfera não ajudava. Também não ajudava encontrar rostos que reconhecia. Um cozinheiro que o tratava pelo nome, soldados desnutridos, duas cortesãs trazidas na comitiva, um açougueiro cheio de rugas e de mãos enormes com quem ele brincou durante a infância. Entre os montes de matéria por onde zanzava, insetos zumbindo, zigomas expostos, zumbaia de zumbis zombando o zé–ninguém do homenzinho nauseado que zuretava aos pouquinhos: zum–zum–zum. Zum–zum–zum.

— Vocês ouviram isso? — perguntou o bêbado.

Então o homenzinho ouviu o murmúrio de um animal agoniado. Alarmados, os três seguiram o som e encontraram o homem atado ao pilar.

— Está vivo? — perguntou o homenzinho, hesitando ao se aproximar.

O bêbado cutucou o homem atado ao pilar, que pediu com um muxoxo por água.

— Deixe o desgraçado morrer — disse o artesão.

— Por que faríamos isso? — perguntou o homenzinho.

— Eu me lembro dele — disse o artesão — Esse maldito é um espião do exército inimigo. — puxou o lenço do pescoço do condenado, que exibia a insígnia rival.

O condenado baixou sua cabeça em vergonha.

— Deixe de bobagens, garoto — interrompeu o bêbado — Nada disso importa agora. Só existem traidores em uma guerra. Não existe mais guerra. Você faria o mesmo no lugar dele — e o bêbado se aproximou do espião atado ao pilar.

— Perdão, meu pobre diabo — disse o bêbado — Não tenho água, mas tenho algo melhor — e ofereceu o cantil de saquê. O espião engoliu, engasgou.

— Não mereço sua bondade — disse o espião para o bêbado.

— Todos precisamos de ajuda uma hora ou outra — o bêbado respondeu. — Vamos pegar comida e sair daqui. Você consegue andar?

— Com um pouco de ajuda, sim.

— Eu não ajudarei um traidor. — interrompeu o artesão.

— Ninguém pediu sua ajuda, garoto. — respondeu o bêbado.

— Parem com as ofensas, por favor — interrompeu o espião, que se virou para o artesão e assim implorou — Meu garoto, não peço sua amizade, mas entenda: tudo que fiz ou não fiz, fiz em nome de um ideal maior. Um ideal não muito diferente do seu. Se eu não tiver sua compaixão, ao menos me respeite como um ser vivo.

O artesão ficou em silêncio.

A refeição foi pobre, mas a fome é o melhor tempero. Eles falaram pouco. Discutiram sem fervor qual a melhor forma de sobreviver. Foi o espião que sugeriu que se entregassem. O bêbado disse que pensava em fazer o mesmo, mas não conhecia o outro clã e temia o tratamento para os prisioneiros. O espião deu garantias de que eram severos, mas justos e que não havia punição para quem se entregava. Eles seriam tratados como se lutassem pelo próprio clã.

O bêbado animou–se um pouco, disse que essa era a marca de um bom líder na guerra. Toda essa conversa aconteceu enquanto os dois ignoravam os protestos do artesão.

O homenzinho observava os três, aliviado por não ser notado.

— Eu ficarei — concluiu o artesão.

— Estúpido! Jovem orgulhoso e estúpido! — grunhiu o bêbado — o que você ganha morrendo, se ainda tem forças para se levantar?

— Seguir em frente para quê? — perguntou o artesão — perdi minha mão direita. Não sou mais um artesão. Não posso mais praticar o sustento de minha vida. Eu prometi à minha esposa que voltaria morto ou rico. Voltarei um mendigo com histórias de humilhação. Ela e minha filha passarão fome sob meu teto. E tudo isso em nome de quê? Um general incompetente. Uma causa que não existe mais. Minha esposa está melhor como viúva. O mundo seguirá. Eu não tenho mais valor, mas ainda tenho meus ideais. Minha honra. E ela viverá em mim, mesmo que por só mais um instante.

O bêbado colocou a mão no ombro do artesão.

— Não irei impedi-lo de fazer o que julgar certo, mas ainda acho que você não está pensando direito.

— Por favor, ao menos respeite minha decisão. É a única coisa que tenho.

Os outros três seguiram pelo pântano, seguindo as direções do espião.

O artesão ficou de joelhos, em silêncio, até que se perdessem de vista. Com o passar do tempo, o artesão se tornou um esqueleto sem mão naquela terra erma.

Dias depois, os três restantes conseguiram encontrar patrulheiros do exército inimigo.

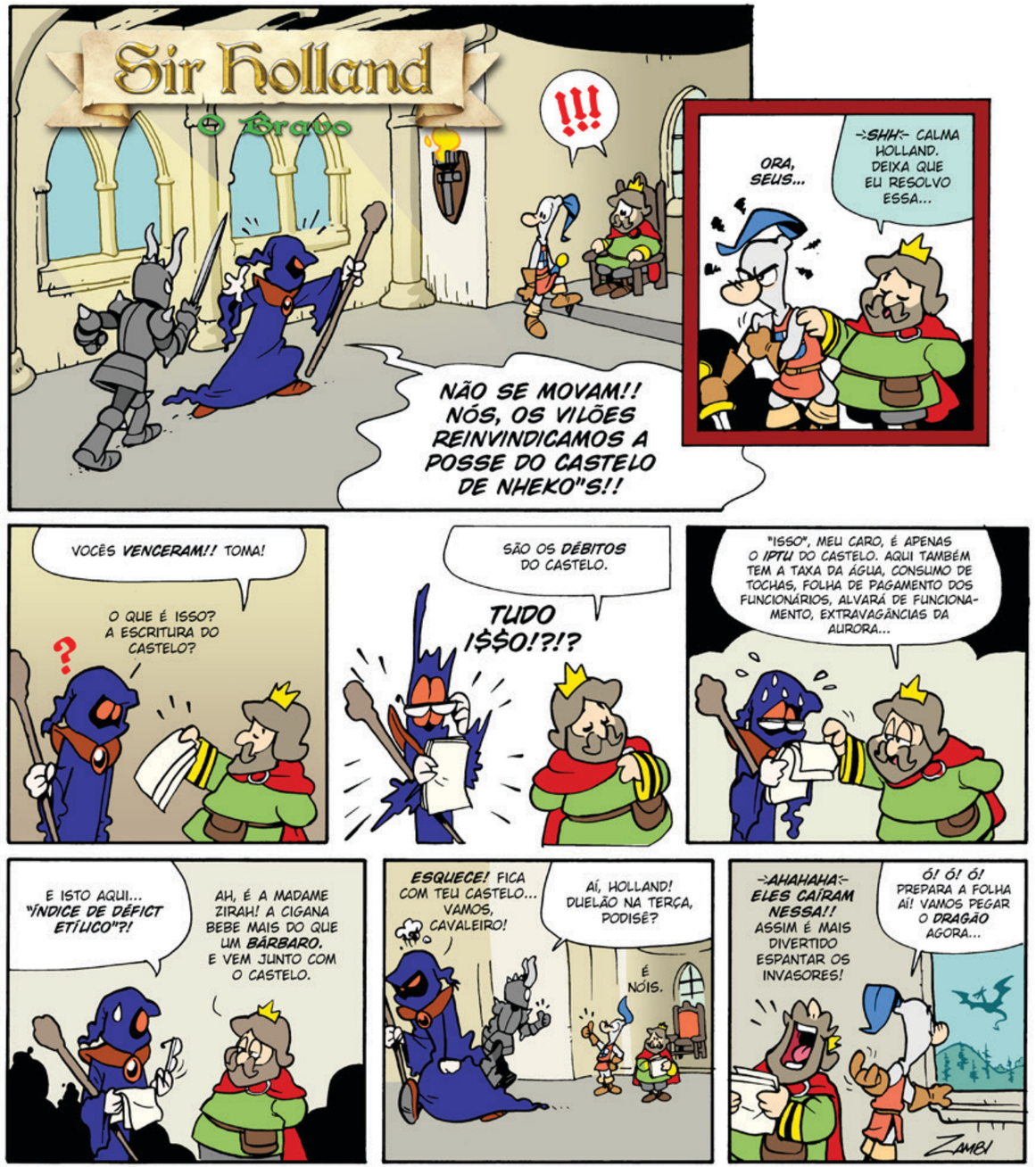
— Nos entregamos! — gritavam de novo e de novo e de novo.

Os olhares dos patrulheiros para seu estado miserável era de piedade. O que foi que aconteceu? Se perguntavam.

Foi o bêbado que respondeu.

— A guerra acabou.

Mas muitas outras ainda viriam, antes da fúria do deus dragão.



VAI SER DEMAIS!

ENTRADA GRATUITA | 13ª EDIÇÃO

GAMES

CARD-GAMES

BOARD-GAMES

COSPLAY

Um final de semana inteiro de diversão!

WWW.ANIMEBUZZ.COM.BR CONFIRA TODAS AS ATRAÇÕES NO SITE

17 e 18 de Março | 10h às 19h | SESC Protásio Alves, 6220 - Porto Alegre

ANIME BUZZ

A ERA DO DESPERTAR

O MUNDO DEPOIS DO APOCALIPSE DE CTHULHU

O mundo já tinha acabado quando você nasceu.

Você não lembra de sua mãe; ela deu a vida com fuzil e estaca na mão, resistindo a um bando de vampiros selvagens que atacou a comunidade quando você ainda bebia seu leite. Não conheceu seu pai vivo, mas foi visitado pelo fantasma dele certa noite, há alguns anos. Não houve conforto naquele encontro. O espírito de seu pai estava apavorado, berrando com uma voz espectral horrenda, implorando para que você o salvasse. A morte de sua mãe lhe ensinou que não existe segurança, mesmo dentro das muralhas da vila. A visita de seu pai lhe ensinou que, por pior que seja a vida neste mundo quebrado, o que vem após a morte é ainda pior.

A comunidade onde você nasceu não existe mais. Ela sobreviveu aos vampiros, em parte por de sua mãe. Mas não resistiu ao Shoggoth que se esgueirou pelos antigos esgotos.

Seria melhor não lembrar daquela criatura. Se você fosse jovem demais, como era quando sua mãe morreu, talvez estivesse livre dessa memória. Mas já tinha idade para entender o horror. Quando a coisa cheia de tentáculos e bocas surgiu na praça que servia de mercado para a comunidade, você estava lá. Você sacou uma pistola e atirou contra o Shoggoth, apenas para ver as balas entrarem em sua carne esponjosa sem que nada acontecesse. Você viu pessoas que conhecia há anos enlouquecerem em um instante. O sangue e os miolos do armeiro local banharam seu rosto, quando ele estourou a própria cabeça com uma das armas que ele mesmo recauchutara. A curandeira correu em direção ao Shoggoth, gargalhando. Foi destroçada e engolida em um piscar de olhos. Você só conseguiu escapar porque o ancião da cidade tinha um pergaminho. Você viu quando ele recitou palavras desconhecidas e fez gestos ritualísticos, quando o ar foi tomado por imagens luminosas de diagramas e labirintos. Aquilo conteve o monstro por algum tempo, embora tenha selado o ancião e outros aldeões dentro de uma bolha invisível. Você fugiu numa moto, para que o sacrifício deles não fosse em vão.

Com o tempo, você encontrou outra comunidade. Ficava a pouco mais de uma semana de onde você nasceu e cresceu, mas você não a conhecia. Viajar pelas estradas é perigoso. Mas, como você descobriu, ficar parado também é.

Porque, não importa onde você esteja, eles estarão vigiando.

Os Grandes Antigos.

Dizem que houve um tempo quando o mundo era diferente. Quando as cidades tinham milhões de habitantes, quando os artefatos que os exploradores acham nas ruínas eram comuns. Um tempo em que as pessoas eram felizes e ignorantes, pois não sabiam o que existia nas sombras.

Tudo isso mudou com a chegada dos deuses.

Você quase tem vontade de rir ao imaginar essa época mítica. Você tem sorte, pois nasceu num lugar afastado do deus mais próximo. Você sabe que a oeste, perto do mar, o Grande Cthulhu reina supremo, com seus Profundos e suas Crias Estelares. Um viajante certa vez lhe disse que Shub-Niggurath e Glaaki lutam pelo controle de uma grande ilha. Chaugnar Faugn domina o leste distante. Você tem sorte, e talvez sua vida dure um pouco mais, antes que você acabe na mesma tortura que seu pai parecia experimentar. Talvez sua mente resista quase intacta, embora você tenha pesadelos toda noite.

A vida é isso: continuar de um dia a outro, sem apego a um lugar ou às pessoas a sua volta. Lugares são destruídos, pessoas morrem. Você só precisa sobreviver a cada dia.

Mas, desde que aquele estranho chegou à comunidade, sua resolução está fraquejando. Ele disse que reconhece sua linhagem, através de alguma percepção mística que não explicou muito bem. Cheira a mentira. Ele disse que lutou ao lado de seus antepassados, antes que o mundo fosse destruído. Disse que você descende de heróis que, geração após geração, entregaram as vidas no combate aos cultistas.

Se isso for verdade, ele e um imortal. Será então um inimigo? Você teme uma armadilha e acha que talvez não deva confiar nele.

Ele lhe deu uma espada, que disse ser sua por direito. Você teve a impressão de ver lágrimas nos olhos do estranho quando ele descreveu um de seus antepassados montado num cavalo, com essa mesma espada em punho, investindo contra um Profundo. Quando você segurou a espada, ela tremeu. A impressão era que ela sempre foi sua.

O estranho lhe disse que apenas sobreviver não é o bastante. Que, por pior que o mundo estivesse, a humanidade não podia se render aos Grandes Antigos. Que pessoas como seus antepassados lutaram através dos séculos, para que houvesse um futuro.

Ele estava falando bobagens, é claro. Sua mãe lhe ensinou que heroísmo é algo que só leva à morte, e seu pai lhe ensinou como a morte é horrível. O importante é sobreviver, dia após dia.

O estranho diz que a morte não é nada. Que o importante é lutar, mesmo que pareça não haver chance de vitória.

Ele vai embora pela manhã. Deixou-o com a espada de sua família e uma grande dúvida.

O sol está quase surgindo no horizonte, mas você não dormiu. Está olhando a lâmina há horas. Parece estar lembrando de coisas que não viveu.

É preciso conseguir água limpa, comida suficiente para viver mais um dia. É preciso manter a cabeça baixa e fugir no próximo sinal de problemas.

Ou é preciso empunhar a espada e enfrentar inimigos invencíveis.

O sol está quase surgindo no horizonte. O mundo já tinha acabado quando você nasceu, e continuará destruído amanhã. A questão é se você vai ou não aceitar isso.

O que vai fazer?

As estrelas se alinharam da pior forma possível. Algum ritual de enorme poder finalmente deu certo. Uma brecha entre as dimensões se abriu. O dia profetizado chegou. Ninguém sabe como aconteceu. Ninguém é capaz de realmente entender o que poderia tornar todas as mais sinistras ameaças realidade.

Seja como for, os Grandes Antigos estão na Terra.

O Grande Cthulhu despertou de seu sono milenar. A cidade perdida de R'lyeh emergiu das águas, trazendo consigo um exército de criaturas abissais. Nyarlathotep vaga livremente, torturando milhares de vítimas por puro prazer sádico. Yog-Sothoth mantém a barreira entre os Planos aberta; não há mais fronteiras definidas entre o mundo físico e as dimensões infernais. Bilhões de humanos morreram. A maioria dos que restam está escravizada, louca, ou ambos.

Bem-vindo ao mundo depois do apocalipse cósmico. Bem-vindo à Era do Despertar.

DEPOIS DO FIM

A **Era do Despertar** é um minicenário baseado nos Mitos de Cthulhu, do escritor americano **H.P. Lovecraft**. Quase tudo que os fãs do horror cósmico conhecem está aqui: a humanidade fraca e insignificante perto de inimigos onipotentes, os famosos Grandes Antigos, as criaturas e raças que servem a eles... Mas na Era do Despertar, nossos piores pesadelos já se realizaram! Enquanto, em outros cenários, o dever dos heróis é impedir que cultistas tragam os deuses ao mundo, aqui já é tarde demais — eles já estão aqui!

Nas próximas páginas você vai conhecer mais sobre o mundo pós-apocalíptico sob o jugo dos Grandes Antigos. Também vai saber o que esse mundo esconde, além do horror materializado e ativo. Pois há morte e sofrimento na Era do Despertar... Mas também há os maiores heróis de todos os tempos.

A Era do Despertar é o que aconteceria se mundos pós-apocalípticos como os cenários de *Mad Max* e *Fallout* encontrassem o horror cósmico. Tudo que é típico em histórias pós-apocalípticas está aqui: saqueadores em carros cheios de armas atravessando desertos radioativos, gasolina e balas valendo mais que ouro, comunidades se defendendo de senhores da guerra atrás de muralhas improvisadas... Mas também há magia e seres sobrenaturais. Quase todos sabem que existem vampiros e lobisomens, e *todos* conhecem os senhores deste mundo, os deuses. Um pergaminho com um feitiço proibido é uma arma tão perigosa quanto uma bazuca. Os "artefatos da antiguidade" podem ser tanto computadores e metralhadoras quanto livros profanos e espadas místicas.

Este é um cenário de pesadelo para quase toda a humanidade, mas também é uma era de heróis. Na Era do Despertar, os personagens jogadores não são apenas pessoas comuns que buscam fugir do horror ou sobreviver a ele. A maior parte da população realmente vive dessa forma, mas os protagonistas se erguem como bastiões de esperança. Talvez seja impossível fazer algo contra o Grande Cthulhu, mas você pode impedir que suas hordas de Profundos devastem uma região. É impossível reverter a morte em vida imposta por Glaaki, mas você pode impedir que ela se espalhe. Os inimigos podem ser muitos e muito poderosos, mas a humanidade tem defensores munidos de algo ainda maior: coragem.

Jogar na Era do Despertar é lutar sem se importar com as minúsculas chances de vitória. É tentar fazer o bem, mesmo que fazer o mal seja tão mais fácil. É se sacrificar pelos mais fracos, quando todos os seus instintos lhe dizem para ser egoísta e virar as costas a eles. Uma aventura na Era do Despertar é sobre se recusar a desistir, mesmo quando todos a seu redor já caíram.

Também é sobre continuar uma luta milenar, que seus antepassados já viveram, ou que você já viveu em encarnações anteriores... Mas vamos voltar a isso mais tarde.

Você está preparado?

A CHEGADA DA ESCURIDÃO

Antes do Despertar, o mundo era repleto de cidades, computadores, máquinas e até mesmo inteligências artificiais. Restava pouco da natureza verde que a Terra conheceu no passado, mas nanorrobôs especializados garantiam que ainda houvesse ar respirável. Quase todas as espécies animais estavam extintas ou em risco de extinção, exceto aquelas que eram replicadas em laboratórios como curiosidades ou companhias para os muito ricos. Androides andavam pelas ruas, reconhecidos como cidadãos plenos. A clonagem era capaz de perpetuar a vida humana muito além do normal, e implantes cibernéticos substituíam e aprimoravam qualquer parte "defeituosa" do corpo.

Quando os Grandes Antigos chegaram, tudo isso virou ruínas. Hoje em dia, poucos sabem para que serve um computador. A maioria não seria capaz de distinguir um androide de uma criatura sobrenatural. E, para alguns, obras tão impressionantes quanto arranha-céus e megalópoles só podem ter sido feitas por deuses.

Existem poucos registros da chegada dos deuses. Alguns arqueólogos conseguiram montar uma história parcial da destruição, através de bancos de dados e das memórias dos robôs que não foram aniquilados. Além, é claro, dos efeitos visíveis no mundo atual.

REGRAS DO FIM DO MUNDO

Embora esta matéria não forneça regras, você pode usar o sistema de jogo de sua preferência. Uma escolha óbvia é *Call of Cthulhu*, que em breve ganhará uma versão brasileira. Apenas lembre-se que os personagens de *CoC* são muito frágeis, o que não combina com a ação e o heroísmo da Era do Despertar. O mestre deve conceder aos personagens alguns bônus em perícias de combate, além de um pouco mais de resistência física. Uma opção mais adequada é *Mutantes & Malfeitores*, que graças a suas regras genéricas e suporte a superpoderes pode simular bem o clima e as criaturas do cenário. Você também pode usar *Tormenta RPG*, mas precisará de muitas adaptações. Humanos são a única raça disponível. Limite as classes a bárbaro, guerreiro, ladino, monge, ranger e swashbuckler. Também pode incluir classes opcionais e variantes não usuárias de magia. Por fim, vai precisar criar armas modernas e futurísticas para serem encontradas pelos heróis pós-apocalípticos. Para uma experiência mais próxima do clima dos Mitos de Cthulhu, use as regras de insanidade, presentes no *Guia da Trilogia*.

Sabe-se que a primeira devastação causada pelos Grandes Antigos foi a loucura. As pessoas do mundo antes do Despertar modificavam seus cérebros com pequenas máquinas, implantes neurais que tornavam-nos conectados entre si. Assim, os primeiros que viram a chegada dos deuses espalharam o horror para outros, e assim sucessivamente. Em poucas horas, milhões de humanos despencaram à insanidade completa. Houve chacina entre familiares, dentro de suas próprias casas. Suicídios em massa. Milhares de homens e mulheres enlouquecidos simplesmente abriram fogo contra multidões inocentes. Antes do fim do mundo, havia jornalistas, pessoas cujo único trabalho era observar, narrar e registrar o que acontecia. Assim, existe um punhado dessas "reportagens" mostrando o pânico nas ruas, o sangue escorrendo das janelas de prédios altos, transbordando nas sarjetas. Também existem imagens dos primeiros batalhões de raças sagradas massacrando a humanidade.

Eles eram muitos, e muito variados. Várias raças sagradas serviam a deuses específicos. Outras eram independentes. Mas todas eram poderosas o bastante para matar um humano normal sem dificuldade, e sua mera presença podia enloquecer. Eles são os Profundos, as Coisas Ancestrais, os Tcho-Tcho, as Crias Estelares de Cthulhu, as Cores do Espaço, os Filhotes Sombrios, os Cães de Tíndalos, os Elfos e muitos outros. São chamados de raças sagradas porque vêm das dimensões dos deuses, são cultuadas como divinas e possuem poderes além da compreensão humana. Os mortais passaram a aceitar que são apenas mundanos, enquanto o horror é sagrado.

Entre os arqueólogos, existe uma cena famosa, registrada por meio de uma câmera avançadíssima. É um grupo de dezenas de humanos, nus e alquebrados, acorrentados com grilhões de metal negro, sendo conduzidos por Profundos para dentro do mar. Quem quer que estivesse operando a câmera então é notado e, após um grito, também capturado pelas criaturas. A cena acaba aí, com o presságio de um destino macabro de morte e escuridão.

O Despertar fez cair todas as máscaras. As raças sagradas não foram as únicas criaturas que se revelaram à humanidade com o fim do mundo. Vampiros andam livres entre o que restou da população. Lobisomens e outros licantropos dominam áreas selvagens. Golens feitos de partes de cadáveres dizem lembrar de eras antigas. E, em toda parte, feiticeiros tentam usar a magia vinda da dimensão infernal para fins egoístas ou mesmo para tentar proteger seus semelhantes.

Existem registros da resistência da humanidade. Vídeos de caças singrando os céus, disparando mísseis contra monstros alados. Tanques de guerra e blindados usando canhões na tentativa de deter batalhões de raças sagradas. Nem toda a tecnologia que a humanidade possuía naquela época de maravilhas fez frente aos deuses e seus servos. As monstruosidades de metal eram destruídas uma a uma pelas monstruosidades reais.

Os arqueólogos sabem que parte da devastação foi culpa dos humanos. Antes do Despertar havia as "terríveis bombas", artefatos capazes de devastar cidades inteiras criando nuvens em forma de cogumelos, bolas de fogo grandes como montanhas. O arsenal atômico do planeta foi usado contra os deuses, mas isso só serviu para destruir e envenenar nosso próprio mundo.

Não se sabe quanto tempo demorou para que a civilização orgulhosa virasse ruínas. Os deuses não tinham pressa, já haviam esperado milênios por essa chance. No fim, o que sobrou do mundo foi moldado pelos Grandes Antigos. Cthulhu fez o mar engolir parte da Europa. Titânia, a Rainha da Beleza, engolfou quase toda a América do Sul com uma selva mística e interminável. Oceanos viraram desertos, montanhas se aplainaram, planícies foram tragadas por crateras. Nosso mundo foi o brinquedo dos deuses.

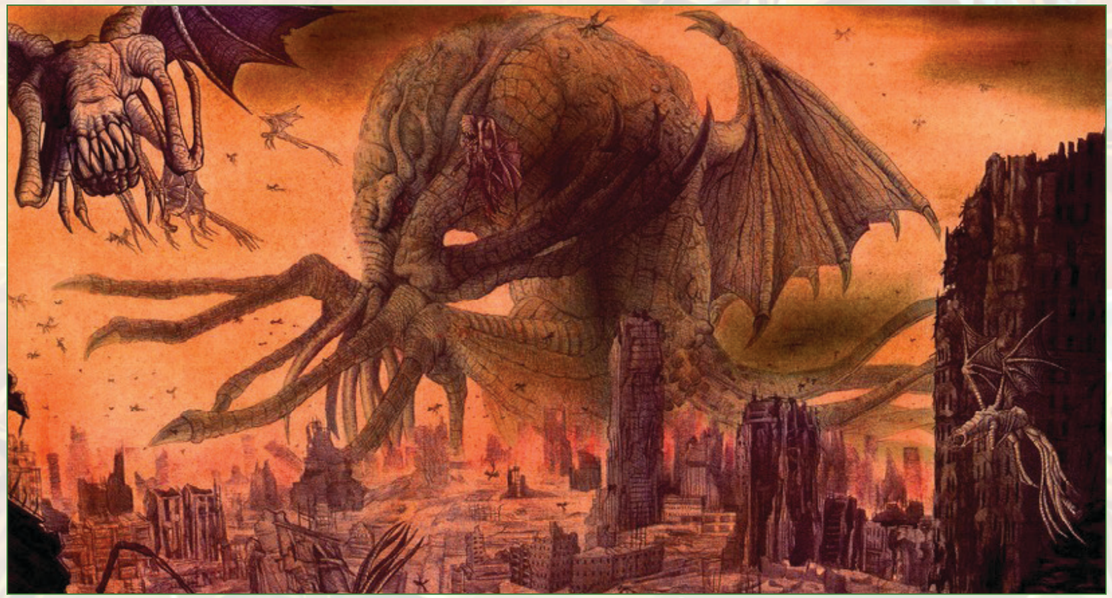
Ninguém sabe quantos eram os humanos antes que tudo começasse. Os arqueólogos já encontraram registros que falam de mais de 15 bilhões de pessoas habitando o planeta, mas descartaram esses números como exageros ou piadas de mau gosto. De qualquer forma, acredita-se que a humanidade hoje em dia não passe de 500 milhões. Quase todos os humanos morreram durante o Despertar. Os que sobraram em geral vivem como escravos, ou então são párias mutantes, vítimas da radiação e dos resíduos místicos que contaminaram o planeta. Um humano nascido numa comunidade livre, sem mutações, doenças genéticas ou maldições, é considerado alguém de sorte excepcional, detentor de privilégios inacreditáveis.

Mas destruição, morte e escravidão foram só o começo.

O horror *verdadeiro* começou quando os deuses terminaram de preparar o terreno e recomeçaram sua guerra.

A GUERRA DIVINA

Ninguém sabe por que os deuses lutam entre si, o que começou a guerra ou se ela tem algum objetivo. Os poucos textos ocultistas que sobreviveram da época antes do Despertar incluem especulações sobre a natureza dos Grandes Antigos: alguns afirmam que eles estão em guerra porque isso faz parte do que



eles são. Foram criados assim, no início do universo, e assim serão para sempre. Mas a guerra entre os deuses não é algo simples ou mesmo compreensível para seres humanos.

Não há facções definidas entre os deuses. Algumas obras de ficção (escritas por loucos que de alguma forma foram iluminados com o terrível conhecimento da verdade) classificam-nos em tipos ou castas, mas isso é pura ilusão. Todos os deuses lutam contra todos os outros. Ao mesmo tempo, fazem alianças longas ou curtas entre si. Alguns deles parecem ter funções no "panteão" que ultrapassam qualquer inimizade. Cthulhu é chamado de "sumo-sacerdote dos Grandes Antigos", e demonstra uma espécie de papel ritualístico de liderança mesmo entre aqueles contra os quais está em guerra. Yog-Sothoth, "a Chave e o Portal", mantém a barreira entre as dimensões aberta, acessível mesmo para deuses que mandam seus exércitos contra ele. Nyarlathotep é o único que parece não tomar parte nas guerras, transitando livremente entre seus irmãos. Ele é tido como "a alma dos deuses" e tem a função de mensageiro tanto entre as divindades quanto para a humanidade.

Estranhamente, antes do Despertar os deuses pareciam ter um objetivo único: chegar ao mundo físico. A razão da obsessão de entidades tão poderosas e transcendentes com a dimensão limitada onde vivemos ainda é um mistério. Não há muitas evidências de conflito entre os deuses ou entre diferentes grupos de cultistas antes de sua chegada. A impressão é que, durante milênios, eles concentraram suas energias em estar aqui. Ou talvez vários deles estivessem incapacitados de alguma forma — diz-se que o Grande Cthulhu esteve mergulhado por muito tempo em um sono de morte. Contudo, uma vez que dominaram a Terra, os deuses tornaram a luta entre si a prioridade número um. Como se houvesse um ódio ancestral borbulhando desde o início, que só veio a explodir quando o mundo físico foi invadido.

Seja o que for a Guerra Divina, o campo de batalha é a Terra. Os Grandes Antigos usam seus milhões de escravos como soldados rasos em batalhas titânicas — e em geral fúteis. Seria muito fácil para um deus atravessar as pífias distâncias físicas que separam seus domínios e atacar um inimigo diretamente. Mas isso nunca aconteceu. Eles lutam através de escravos e das raças sagradas. Os poucos mortais que se ocupam de tentar decifrar a mentalidade alienígena das divindades afirmam que eles valorizam muito a existência divina. Mesmo em guerra, parecem ver uns aos outros como sagrados, então lutam através dos mortais, que enxergam como mais reles que insetos.

Outros desses filósofos do apocalipse dizem que, para os deuses, tudo não passa de um jogo.

A pior coisa que pode acontecer a uma comunidade de sobreviventes é ser pega no fogo cruzado de uma batalha entre dois exércitos divinos. Às vezes, sem aviso algum, uma aldeia no meio do nada avista centenas de milhares de escravos surgindo no horizonte, de ambos os lados, acompanhados por monstros ou raças sagradas. Tudo que resta então é evacuar e sair do caminho. Os exércitos invariavelmente se chocam com violência inacreditável. Os escravos jogam fora as próprias vidas em surtos horrendos de selvageria, apenas para dar cabo de soldados do inimigo. Essas batalhas podem durar dias, e só acabam quando um lado é totalmente massacrado. Em geral não há objetivo, não parece haver nada a ser ganho. A intenção é apenas matar.

Os palcos dessas batalhas ficam marcados por longos séculos com um tapete de ossos e pedaços de armas. Às vezes a magia utilizada macula para sempre o local, esfraquecendo a barreira entre mundo físico e as dimensões infernais. Muitos desses lugares também estão infestados de fantasmas inquietos, perdidos entre o mundo físico e o inferno, prontos para descarregar sua dor em qualquer mortal que se aproxime.

Origens do Horror

A Era do Despertar (e o cenário maior onde ela se encaixa) bebe de várias referências da mitologia, da literatura e da cultura pop. Aqui estão algumas delas.

- *Call of Cthulhu*, um dos melhores RPGs já escritos, o primeiro jogo sobre os Mitos de Lovecraft.
- *Kult*, RPG de terror que explora o conceito de uma Realidade infernal.
- *Hellraiser*, série de filmes e histórias do escritor Clive Barker, que inclui quebra-cabeças e enigmas como formas de acessar outras dimensões.
- *Mad Max*, série definitiva de filmes pós-apocalípticos.
- *Fallout*, série de jogos de computador com um cenário pós-apocalíptico riquíssimo.
- *Evil Dead*, franquia com filmes, HQs e série de TV que inclui o Necronomicon e um "herói" extremamente canastrão.
- Filmes de terror clássicos do estúdio Universal, como *Dracula*, *Frankenstein* e outros.

A SOMBRA DO INFERNO

Nas primeiras décadas depois da devastação, quase toda a humanidade estava preocupada apenas em sobreviver. Não havia nada a fazer a não ser achar comida e água, tentar se esconder dos algozes durante o dia e se proteger do horror à noite. Nada mais fazia sentido. Já havia uma geração inteira crescendo sem conhecer nada além disso.

Mas a humanidade não é nada senão curiosa. A vida de subsistência não foi satisfatória para todos. Houve quem tentasse descobrir *como* aquilo tinha acontecido, *o que* eram os deuses e *onde* era o "outro lado", a dimensão infernal de onde eles vieram.

Poucos sabem da verdade, mas existem homens e mulheres que conhecem os segredos. Alguns afirmam lembrar de encarnações passadas, durante as quais lutaram contra cultistas e monstros. Outros dizem estar vivos há séculos ou milênios, como vampiros, golens ou outras coisas. Outros ainda retêm conhecimento herdado de longas linhagens de heróis ou ordens de combatentes. Aos poucos, através desses sábios, a verdade começou a se espalhar para quem quisesse ouvir.

O que muitos chamam de "dimensão infernal" ou "outro lado" é a Realidade. Um universo etéreo, infinito, habitado por entidades de poder ilimitado. Na Realidade, não existe morte, não existe tempo, não existem barreiras, nada é impossível. A única lei imutável na Realidade é que tudo lá se destina a causar dor. A Realidade não faz sentido para nossas mentes humanas; não é equilibrada ou simétrica. Na Realidade, não existe o bem, mas *existe* o mal. Talvez nem mesmo o maior dos filósofos mortais seja realmente capaz de compreender isso. Poder infinito e transcendência voltados apenas à agonia. Um universo que só existe para torturar seus habitantes. Não é lógico. Não *deveria* ser assim, parece impossível que seja. Por isso, uma visão da Realidade é capaz de enlouquecer.

Os deuses estão perto do topo da hierarquia da Realidade, mas mesmo as mais fracas entidades que habitam lá são quase onipotentes.

A exceção somos nós.

Depois da morte, as almas dos humanos vão para a Realidade, onde são fracas e estão à mercê de tudo e todos. Lá, são torturadas, e então reencarnam no mundo físico sem memória, para continuar nesse ciclo.

Então, se o outro lado é a Realidade, o que é o mundo físico?

O mundo físico, especulam os sábios, não passa de um reflexo pálido da Realidade. Um lugar menos palpável, menos sólido. Menos... real. Talvez tenha sido criado como uma prisão para certas entidades. Talvez simplesmente seja um subproduto, uma sombra ou um eco. Apenas criaturas fracas e miseráveis são nativas deste mundo.

Apenas nós.

O mundo físico é chamado de "sombra", "reflexo", "prisão" ou até mesmo "mentira". Ele pode ser definido em uma palavra: "limitação". No mundo físico, tudo é restrito por leis arbitrárias da física. A morte dita que qualquer coisa viva será consumida pelo tempo. Só na Realidade existe liberdade real, só através da Realidade podemos transcender nossos limites. Só na Realidade os humanos podem encontrar poder para resistir aos deuses.

Ou seja, para sermos heróis, precisamos nos tornar monstros.

COMBATENTES DO APOCALIPSE

A maioria dos mortais que usa o poder da Realidade está a serviço dos Grandes Antigos. Mas nossos defensores também usam esse poder, sacrificando sua sanidade e seus corpos em troca da capacidade de enfrentar o horror.

Os mortais conseguem acessar o poder da Realidade através de diagramas, enigmas, labirintos e "quebra-cabeças" complexos. Sejam equações, sejam padrões visuais intrincados ou mesmo movimentos e sons, esses "quebra-cabeças" emulam a arquitetura sagrada dos Grandes Antigos e encontram os caminhos que ligam o mundo físico ao outro lado.

A disciplina que permite aos humanos usar esse poder com maior facilidade é a feitiçaria. Toda a magia vem da Realidade — na verdade, o que os mortais chamam de "magia" não passa da aplicação das leis fluidas da Realidade ao rigoroso mundo físico. Todas as formas de magia são altamente ritualísticas, dependem de fórmulas e diagramas precisos. Em geral feitiços são invocações ou até mesmo cerimônias longas, em que cada gesto e cada palavra devem ser exatos. Toda magia também cobra seu preço na mente dos feiticeiros. Não existe nenhum usuário de magia plenamente são. Como prisioneiros que somos, nossas mentes não conseguem compreender a Realidade sem quebrar.

Entre os maiores heróis da Era do Despertar, surpreendentemente estão criaturas tidas como monstruosas por lendas e folclore. Vampiros formam boa parte da resistência aos deuses. Embora sofram com a sede de sangue e precisem se alimentar de seres humanos, existem muitos que usam suas capacidades para algo além do terror. Lobisomens e outros licantropos são raros, já que quase todos os animais foram extintos antes do Despertar, mas algumas tribos e indivíduos isolados tomaram para si a luta contra os Grandes Antigos. Golens são fruto de experimentos em que cadáveres são unidos e animados através de um misto de ciência e magia ritualística. Embora existam há milênios, a fama de um criador de golens específico fez com que recebessem o apelido de "Frankensteins". Curiosamente, quase todos os "Frankensteins" conhecidos são heróis — algo em suas origens trágicas gera revolta contra escravidão e os motiva a defender os mais fracos. Em alguns lugares, múmias de grandes reis e sacerdotes foram preservadas de acordo com rituais conhecidos por povos antigos e se reergueram na Era do Despertar, com a capacidade de comandar a morte e os mortos.

Embora todos os poderes sobrenaturais tenham a mesma fonte, muitos não são reconhecidos como "magia", nem mesmo por seus usuários. Artistas marciais humanos aprendem movimentos ritualísticos, tornando-se capazes de feitos inacreditáveis através do poder da Realidade. Alguns mortais já foram capazes de dominar a técnica élfica de arqueirismo, impondo sua vontade sobre o mundo físico para que a flecha sempre acerte o alvo. Alguns artefatos foram fabricados em cerimônias místicas e possuem inscrições ritualísticas, concedendo a seus usuários capacidades sobre-humanas. Objetos lendários como a espada Excalibur, o escudo Aegis, o Santo Sudário e a Pedra Filosofal já foram encontrados depois do Despertar, tanto em ruínas abandonadas quanto nas mãos de figuras que surgiram depois do apocalipse — heróis históricos e lendários.

Pois a Era do Despertar não é apenas o mundo depois do fim. É o ponto culminante da história humana até agora, habitado por homens e mulheres grandiosos de muitas eras.

A ASCENSÃO DOS HERÓIS

A humanidade achava que nunca mais haveria uma boa notícia. Algo bom era um dia sem fome, um milagre era sobreviver à brutalidade de um servo dos deuses. Mas então algo aconteceu.

Ninguém sabe quem foi o primeiro. Na terra que costumava ser a Itália, a resistência garante que Julio César deu início à onda de heróis históricos que retornaram para liderar a luta da humanidade. Transformado em vampiro milênios atrás, César marchou à frente da Legio Sanguinis, formada por legionários vampiros da Antiguidade, e conquistou uma cidade dos Profundos.

No território que era a França, os sobreviventes juram que Joana d'Arc foi a primeira, renascendo pela graça de um Deus que apenas ela vê. A santa guerreira prega que os Grandes Antigos não passam de deuses falsos, menos poderosos que seu Senhor. Ela fundou uma nova religião e conseguiu expulsar os lloigor de uma pequena área do território francês.

Já na Inglaterra, o povo tem certeza de que o primeiro herói histórico ressurgido foi ninguém menos que o Rei do Passado e do Futuro, Arthur Pendragon. Ele emergiu do Lago com Excalibur em punho e vem reunindo uma Távola Redonda de guerreiros que se dizem reencarnações dos cavaleiros de Camelot.

Na Grécia, o primeiro sinal da volta dos heróis foi um terrível acesso de fúria de Aquiles, que devastou cidades escravizadas num caminho aparentemente interminável, chegando a Istambul, onde encontrou o herói bizantino Digenes Akritas. Nas fronteiras geladas da Rússia, o povo diz que Baba Yaga nunca os deixou, e agora está aliada ao feiticeiro Rasputin. Para os humanos presos nas selvas místicas do Brasil, Zumbi dos Palmares é o primeiro e maior herói ressurgido, enfrentando a tirania élfica como já fizera com a tirania europeia. Na área correspondente à Alemanha, o general germânico Arminius comanda um exército sobrenatural e diz ser o precursor dessa onda, tendo sido invocado séculos atrás para lutar numa das maiores guerras da humanidade.

Não importa quem foi o primeiro. Importa apenas que houve um contra-ataque. Os deuses pararam de rir. A humanidade mostrou que não pode ser apenas desprezada.

A ascensão dos heróis históricos é desconhecida de boa parte da humanidade. Alguns andarilhos vagam como profetas, espalhando a "boa nova" de que existem figuras de grande poder unindo os sobreviventes contra nossos algozes. Contudo, fora de regiões restritas, essas figuras históricas nunca chegaram nem a ser boatos. Além disso, a maior parte do conhecimento sobre a história da Terra foi perdida com o Despertar. Mesmo na região correspondente à Ingaterra, o nome "Arthur" significa pouco. Esses grandes líderes estão lentamente conseguindo seguidores, para refazer suas bases de poder antes que sejam exterminados pelos deuses e seus servos.

Também é ingenuidade pensar que *todas* as figuras históricas que se ergueram são bondosas. Muitas vezes, o melhor que se pode dizer delas é que se opõem aos Grandes Antigos. Aquiles massacrou centenas de inocentes em sua fúria, mesmo que também tenha matado muitos cultistas e monstros. Joana d'Arc é intolerante contra aqueles que não se convertem a sua nova/velha religião, considerando-os hereges tão perigosos quanto os próprios cultistas. Alguns aldeões apavorados acham que Baba Yaga e Rasputin apenas se fazem passar por protetores da humanidade, estando na verdade mancomunados com os deuses. Nas estepes, Genghis Khan lidera uma horda pior do que qualquer bando de saqueadores. Nas ilhas do que costumava ser o Japão, Miyamoto Musashi deseja apenas duelar contra as coisas mais poderosas desta era. Na Inglaterra, a rainha Boudicca também ressurgiu. Imediatamente entrou em conflito com Arthur, afirmando que o rei não passa de uma cria do Império Romano.

Também restam as perguntas: como essas figuras ressurgiram? E por quê?

Alguns dizem que existe uma conspiração milenar entre a humanidade que se destinou a preservar grandes líderes, justamente para o momento de maior necessidade contra os deuses. Haveria uma pessoa ou um grupo de pessoas que vagou o mundo despertando esses heróis. Os sobreviventes mais pragmáticos afirmam que a única maneira de vencer a morte é servindo aos deuses, e que os "heróis históricos" não passam de peões na Guerra Divina. Já aqueles mais desiludidos (e talvez realistas) suspiram e garantem que a ascensão de heróis históricos é impossível. Todos esses homens e mulheres são apenas loucos e impostores que acreditam ou fingem acreditar serem especiais e imortais, para conseguir seguidores e alguma forma de superioridade na existência miserável depois do apocalipse. Talvez tudo isso seja verdade, não havendo uma origem única para os heróis históricos.

Exceto por pequenas comunidades, a influência dos heróis históricos ainda é pequena. O mundo é dominado pelos Grandes Antigos, tomado de desertos, saqueadores, mutantes e androides assassinos.

Mas existe esperança.

CONTRA CTHULHU

Embora a Era do Despertar seja apresentada aqui como um minicenário independente, ela faz parte de um universo maior. Um universo em que os Mitos de Cthulhu ameaçam a humanidade desde a pré-história, mas sempre encontram a resistência de grandes heróis com poderes sobrenaturais. Se você gosta da ideia de enfrentar o horror com heroísmo, custe o que custar, aguarde o novo cenário de RPG *Contra Cthulhu*.

Em *Contra Cthulhu*, você poderá jogar com heróis dotados de magia, que empregam os poderes típicos de histórias de terror para contra-atacar os servos dos deuses. Conspirações milenares, batalhas épicas e, é claro, horror e insanidade estarão misturados em várias eras de jogo. A Era do Despertar é só uma delas.

Seu personagem irá atravessar os milênios, enfrentando os deuses. Ou você poderá construir uma longa linhagem de heróis, deixando seu legado para a salvação da humanidade. Seja como for, nem mesmo a morte poderá detê-lo.

A primeira dica sobre o clima e a mitologia de *Contra Cthulhu* foi dada no romance *O Código Élfico*, de Leonel Caldela, publicado pela Editora Leya em 2013. Talvez haja mais dicas espalhadas por aí...

Aguarde mais novidades sobre *Contra Cthulhu* aqui mesmo, na *Dragão Brasil*! Até lá, não perca a sanidade!

GEOGRAFIA DO HORROR

É impossível descrever e mapear todo o mundo da Era do Despertar, mas os sobreviventes trocam relatos e informações sobre algumas das regiões mais importantes.

América do Norte

O que costumava ser os Estados Unidos e o Canadá agora é um imenso deserto congelado. Tempestades de neve rugem sem cessar, grandes metrópoles estão cobertas de gelo e neve. Em alguns lugares, formaram-se verdadeiras geleiras, com prédios inteiros no meio de blocos de gelo gigantescos. Milhões de humanos morreram congelados — escavando e vasculhando, é possível encontrar pessoas perfeitamente preservadas, suas expressões de horror e loucura paralisadas pela eternidade. Embora esta região tenha recebido bombas atômicas e sido atacada pelos deuses, o congelamento fez com que muitos artefatos de antes do Despertar tenham sido preservados. Quaisquer exploradores que queiram descobri-los precisam desbravar o gelo e a neve, além de escavar sob o frio inclemente, para ter a chance de encontrar algum tesouro.

Esse clima letal se deve à influência de Ithaqua, o deus que algumas tribos indígenas associam com o mito do Wendigo. Embora Ithaqua fosse pouco cultuado antes do Despertar, depois do fim do mundo a cultura dos índios da América do Norte ressurgiu, e as grandes nações se reergueram, muitas delas dedicadas ao culto de caça e sangue do deus. As cidades deste continente são grandes aldeias canibais, vagamente inspiradas na cultura indígena antiga. Os sobreviventes são muitas vezes bandos nômades, mas também existem alguns que conseguiram encontrar restos de cidades e se estabeleceram nas ruínas. Em algum lugar na costa do que era os EUA está a cidade de Innsmouth, um dos pontos mais sagrados dos Profundos durante o século 20. Innsmouth é lar de centenas ou milhares de híbridos Profundos, um ponto de resistência dos cultistas de Cthulhu contra Ithaqua. Alguns sobreviventes acham que podem encontrar aliados entre os híbridos, mas eles não são melhores que os canibais...

O antigo chefe indígena Cavalo Louco se ergueu no meio do deserto gelado, guiado por visões místicas para lutar contra as tribos canibais de Ithaqua. O General Custer também se ergueu, mas como um morto-vivo, determinado a continuar o massacre de índios que promoveu em vida. Reuniu tropas entre sobreviventes brancos e, numa grande confusão histórica, passou a usar a bandeira da Confederação e robes da Ku Klux Klan. Num mundo em que a humanidade tem um inimigo em comum, Custer mata humanos por sua etnia... Existem boatos de que figuras como Buffalo Bill, Billy the Kid e outras lendas do oeste ressurgiram, mas ninguém pode confirmar isso.

Bem abaixo do gelo e da terra existe ainda um grande arsenal atômico, centros de controle de satélites e fábricas inteiramente operadas por inteligências artificiais. A descoberta de até mesmo um destes tesouros poderia alterar a história do mundo para sempre — e talvez não para melhor...

QUEM SÃO ESSES DEUSES?

Talvez você esteja estranhando citarmos tantos deuses sem explicar nenhum deles. Na verdade, não há por quê explicá-los. Os Grandes Antigos são quase todos fruto da literatura de H.P. Lovecraft. Estão em domínio público, e suas descrições são encontradas facilmente na internet. Duvido que você não conheça o Grande Cthulhu... Mas, se nunca ouviu falar em Ithaqua ou Nodens, faça um sacrifício ao deus Google e encontrará o conhecimento. O mesmo vale para raças e criaturas como os Profundos (Deep Ones, também chamados de Criaturas Abissais), os Shoggoths, os Tcho-Tcho, etc.

A única deusa citada nesta matéria que não pertence aos Mitos de Cthulhu tradicionais é Titânia, a Rainha da Beleza, deusa-mãe dos Elfos. Diferente dos demais deuses, com seus tentáculos e formas nojentas, Titânia causa pânico e loucura por sua beleza excessiva. Seus Elfos são seres dedicados à arte, à poesia, à magia, à contemplação e ao arqueirismo. Mas, para que possam viver para práticas tão elevadas, alguém precisa fazer o trabalho sujo. Assim, os Elfos desde sempre escravizam humanos, que veem como meros reflexos imperfeitos de sua própria raça. Os cultistas de Titânia são tanto celebridades e pseudocelebridades obcecadas com a beleza quanto hippies que desejam uma "volta à natureza". Assassinos em série cultuam-na pelo aspecto hedonista da deusa.

Você pode saber mais sobre Titânia e os Elfos no romance *O Código Élfico*.

Brasil e América do Sul

O Brasil foi tomado pelos Elfos, a partir de uma pequena cidade no interior. Chamada Santo Ossário, essa comunidade estava selada do resto do mundo desde o início do século 21 por meio de uma espécie de ritual. Foi trazida de novo ao tempo normal apenas com o Despertar. Seus habitantes não tinham envelhecido um só dia, embora séculos tivessem se passado do lado de fora.

Santo Ossário era uma espécie de "tampão" contra a invasão élfica. Os Elfos tomaram a cidade e se espalharam para o resto do continente. Sua deusa, Titânia, a Rainha da Beleza, transformou a terra em uma enorme selva cheia de criaturas místicas como grifos, fadas, duendes e até mesmo dragões. De alguma forma, os habitantes de Santo Ossário conseguiram proteger parte de sua cidade, mesmo sendo o foco da invasão. Liderados pelo filho da Rainha e por uma arqueira humana, os sobreviventes de Santo Ossário se tornaram bastiões da resistência no continente.

Outro foco de resistência é Zumbi dos Palmares, que surgiu na selva de forma inexplicável. Uma figura misteriosa, sábia e algo cruel, o herói histórico aprendeu rapidamente a usar armas supertecnológicas (que Santo Ossário não conhece, pois ficou presa no século 21) para combater os Elfos com táticas de guerrilha.

Inglaterra

Dois deuses tomaram o controle da Inglaterra. Glaaki e Shub-Niggurath dividem a ilha e lutam por ela. Um território tão pequeno servindo de campo de batalha para dois deuses não deixa muito espaço para a vida humana: a Inglaterra está tomada de mortos-vivos, os soldados de Glaaki, e de filhotes de Shub-Niggurath. As comunidades humanas são poucas, pequenas e esparsas. Até mesmo se aventurar poucas horas para fora das muralhas de uma aldeia de sobreviventes é arriscado.

Poucos lugares conhecidos possuem tantos marcos sobrenaturais quanto a Inglaterra. Stonehenge resistiu ao Despertar, assim como vários castelos e sítios arqueológicos. Alguns afirmam que a Inglaterra é de alguma forma protegida por entidades que não servem aos deuses. Mas, em se tratando de entidades da Realidade, não se deve confiar em sua benevolência. Existe um Lago em algum lugar da Inglaterra, onde uma figura conhecida como a Dama do Lago vez por outra emerge para "abençoar" heróis. Os reais propósitos dessa criatura são desconhecidos.

O Rei Arthur diz ter emergido do Lago, após permanecer milênios em um mundo difuso, do qual não lembra direito. Ele está à procura das reencarnações de seus cavaleiros para completar uma nova Távola Redonda, destinada a combater os Grandes Antigos. Já encontrou alguns guerreiros que dizem lembrar de suas vidas passadas como cavaleiros, mas será que todos estão dizendo a verdade?

A rainha celta Boudicca também ressurgiu e não tolera a presença de Arthur. Ela considera que os únicos habitantes por direito da Inglaterra são os antigos bretões. Lidera um grande exército, usando bigas feitas de partes de carros, e ataca tanto "invasores" quanto cultistas e monstros.

Itália

Talvez o maior centro de atividade sobrenatural na Era do Despertar, o que restou da Itália é metade deserto, metade terra alagada.

Quando os deuses chegaram, ninguém menos que o Grande Cthulhu tomou a costa da Itália. A cidade sagrada de R'lyeh emergiu das ondas no Mediterrâneo e logo toda a península foi invadida por Profundos e Crias Estelares. O sumo-sacerdote dos Grandes Antigos foi talvez a presença divina mais notável, e assim a Itália foi alvo de vários bombardeios atômicos, na tentativa de destruí-lo. Quase todo o país foi devastado. Boa parte do sul foi alagado, enquanto a presença de Cthulhu fazia as águas avançarem com fúria.

Há pouca esperança de conseguir itens tecnológicos ou recuperar conhecimento antigo na Itália. A destruição gerou terreno fértil para bandos de saqueadores, a radioatividade deu origem a mutantes. Uma mera pistola é um grande tesouro, as ruínas de um arranha-céu podem parecer tão inacreditáveis que são cultuadas como se fossem elas mesmas sagradas.

Roma foi uma das poucas cidades que restaram de pé, talvez pela grande concentração de locais místicos e proteções sobrenaturais estabelecidas em eras anteriores. Milhares de sobreviventes fugiram em direção a Roma, tentando escapar dos algozes. Contudo, o que encontraram na Cidade Eterna não foi muito animador. O Despertar trouxe de volta Rômulo, o fundador de Roma, na verdade um vampiro poderosíssimo que esteve em torpor durante milênios. Diferente dos heróis históricos que surgiram depois, Rômulo não se propôs a defender a humanidade. Pelo contrário: transformou em vampiros tantos quanto pôde e formou um exército de conquista, escravizando centenas de humanos.

Não houve qualquer alívio para a humanidade da região até a aparição de Julio César. Ele mesmo um vampiro, César se ergueu com sua própria legião vampírica, a Legio Sanguinis, que aguardava desde a Antiguidade sob Roma. Recusou-se a se aliar a Rômulo, e os dois se enfrentaram diversas vezes. Mas César estava mais interessado em lutar contra o Grande Cthulhu. Passou a vagar com suas legiões por entre comunidades de sobreviventes, para reuni-los em uma nova civilização.

Outras Eras

A Era do Despertar é apenas um período na história da luta da humanidade contra o horror. A linha de tempo de *Contra Cthulhu* se estende desde a pré-história até o futuro distante, e você vai conhecer todas as principais eras. Embora possa parecer que o Despertar foi o fim de tudo, a saga da humanidade continua.

A seguir estão algumas eras de *Contra Cthulhu*.

Grécia Heroica: numa terra influenciada por entidades e mortais que se dizem deuses, os heróis enfrentam cultistas e gravam seus nomes na história para sempre.

As Cruzadas: guerras religiosas escondem um propósito ainda mais sinistro, pois o Papa deseja o livro profano mais perigoso de todos...

Segunda Guerra Mundial: embora o ódio e a maldade humanos tenham gerado o massacre sistemático de milhões de pessoas, algo antinatural espreita nos subterrâneos do nazismo.

Ficou interessado? Confira essas e outras eras nas próximas matérias de *Contra Cthulhu*, aqui mesmo na DB! E escreva para nós com sugestões de eras que você gostaria de ver!

Outros Heróis Históricos

É impossível citar todos os personagens históricos que poderiam ser considerados "grandes líderes" da humanidade. Nesta matéria citamos alguns com potencial para aventuras, mas você pode substituí-los por outros!

Bons candidatos devem ter vivido no passado distante ou ter algum tipo de aura "misteriosa" . O líder indígena Cavalo Louco viveu há relativamente pouco tempo, mas era guiado por visões místicas. Zumbi dos Palmares também é recente, mas a ideia de um líder capaz de criar focos de resistência para ex-escravos se encaixa perfeitamente na Era do Despertar. Incluir líderes apenas políticos ou militares do passado recente, cuja biografia é totalmente registrada, em geral diminuirá o clima épico do cenário.

Regiões menos conhecidas podem gerar ótimos heróis históricos. A África, a Oceania ou a Polinésia podem ser fonte de muitas figuras heroicas pouco exploradas pela mídia. Pelo caminho oposto, você pode incluir todas as figuras históricas famosas que achar interessantes, mesmo que isso acabe deixando alguma região "superlotada". Talvez, além de Arthur e Boudicca, a Inglaterra abrigue o Rei Alfredo, Isaac Newton, Henrique VIII, Ricardo Coração de Leão... Essa multidão de heróis pode ser bem divertida! Você também pode incluir heróis de sua criação, que teriam existido em regiões e épocas desprovidas de registros históricos. Quantos grandes chefes indígenas não deve ter havido no Brasil antes da chegada dos portugueses? Nós apenas não sabemos deles!

Não existe no mundo conhecido caos maior do que a região que era a Itália. Pântanos salgados, áreas alagadas, crateras nucleares gigantescas, ruínas, exércitos vampíricos... Tudo isso sob os olhos sinistros do mais ativo dos deuses.

França

A região correspondente à França não seria notável o suficiente para ser descrita em separado se não fosse a presença de Joana d'Arc.

A santa guerreira ressurgiu em algum lugar nos desertos e ruínas em que o país se transformou. Tinha memória de sua própria morte e afirmava que fora salva da fogueira por Deus. Joana d'Arc passou a pregar que havia um Deus superior a todas as divindades monstruosas que estavam invadindo a Terra, e que era dever da humanidade trazê-Lo a nosso mundo para que nos salvasse.

A fé que ela espalha pelos desertos já salvou muitas vidas humanas, mas causou outras tantas mortes, e alguns sobreviventes se preocupam com seu fanatismo. Joana d'Arc afirma que o Jardim do Éden existe e está na própria França. Se os fiéis tiverem fé suficiente, irão achá-lo, e então estarão salvos. Qualquer objeção ou medo de que isso signifique um portal para a Realidade provoca sua ira. Joana d'Arc diz que recebeu uma iluminação de Deus para que achasse a cidade de Carcassonne, que lá poderia haver a passagem ao Paraíso.

Um sábio já encontrou uma relação entre Carcassone e a mítica cidade de Carcosa. Se essa ligação for real, talvez Joana d'Arc esteja procurando a cidade oculta relacionada a Hastur, o Inominável. Será ele o Deus que fala com a santa? Será que existe uma entidade desconhecida, talvez benevolente? Ou será a heroína apenas louca?

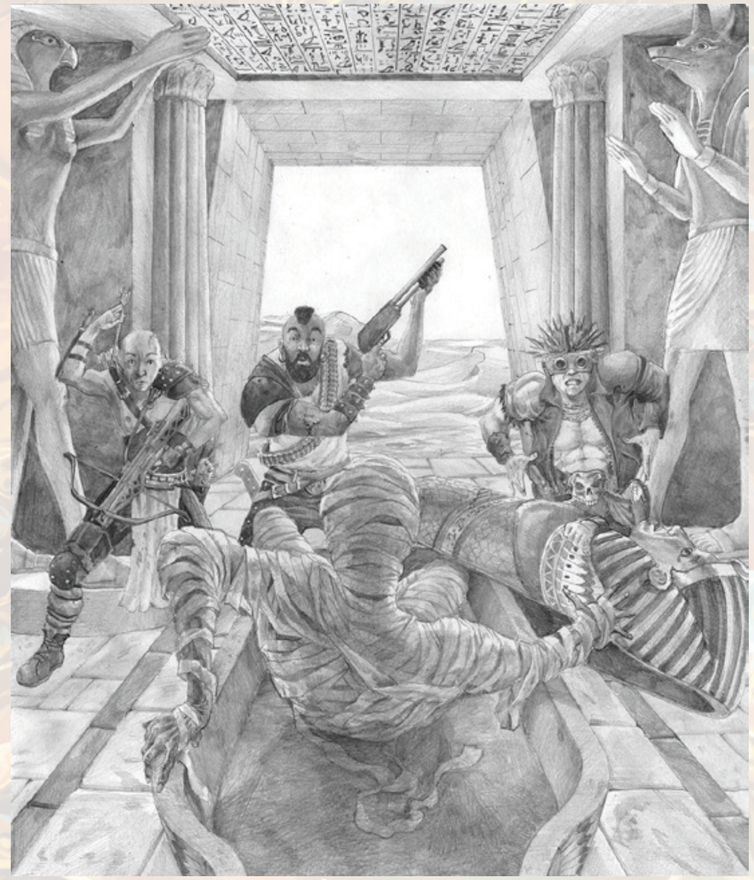
África

O continente africano sofreu horrivelmente com o que aconteceu na Itália. Quando os mísseis atômicos foram lançados em direção a Cthulhu, vários se desviaram e atingiram o norte da África. Além disso, quando o nível do mar se ergueu sob a influência do deus, quase um quarto da África submergiu.

Os sobreviventes rumaram ao sul, onde felizmente não havia notícias do surgimento de nenhum deus.

Mas, assim como Rômulo tinha despertado na Itália, *algo* despertou no coração da África. Todos os vampiros do mundo sentiram quando uma presença selvagem se acendeu como um farol. Uma mulher conhecida apenas como a Primeira, considerada mãe de todos os vampiros. Brutal, primitiva e constantemente tomada de fúria, a Primeira massacrou centenas de humanos ao acordar, bebendo seu sangue de maneira insaciável. Sua presença atrai os vampiros, gradualmente transformando-os em feras.

A Primeira parece sentir a existência de vampiros que desafiam seu poder e tem a capacidade de chamá-los. Ela avançou ao norte, seguida por centenas, então milhares de vampiros selvagens, para enfrentar Rômulo. O fundador de Roma, por sua vez, atravessou o oceano para encontrá-la. A África foi devastada durante séculos pelas Guerras Vampíricas. Quaisquer grandes populações humanas eram exterminadas para saciar a sede dos sanguessugas ou transformadas em soldados. No fim, a Primeira não conseguiu matar Rômulo, mas expulsou-o de volta à Itália. Diz-se que agora está indo atrás dele, mas é cedo demais para que os sobreviventes na África pensem que estão em segurança.



O mítico rei Xangô se ergueu com seus poderes de trovão e relâmpago, determinado a formar um império humano no oeste do continente. Ele chama a terra sob seu domínio de Iorubá. Muitas comunidades cultuam-no como um deus, e ele parece realmente capaz de conceder capacidades divinas a seus seguidores. Sua influência espiritual é capaz de fazer frente até mesmo à selvageria causada pela Primeira.

Na região que era o Egito, Nefertiti se ergueu como uma rainha, no comando de um séquito de múmias. Diz-se que Nyarlathotep surgiu para Nefertiti, tentando enganá-la e seduzi-la, mas ela teria virado o jogo e seduzido o deus com sua beleza incomparável. Ninguém sabe o que isso significa. As pirâmides ainda estão de pé — os poucos que ousaram explorar seu interior dizem que elas são sagradas para os Grandes Antigos, mas também contêm segredos para combatê-los. A esfinge não só continua inteira como seu rosto voltou a estar intacto, após incontáveis milênios. Sussurra-se que nem mesmo Nefertiti sabe o que causou isso.

Sob muitos aspectos, a África é o continente mais amigável à vida humana. Existe inundação, radioatividade, devastação, exércitos de vampiros e outros perigos, mas a região é tão vasta que as comunidades lideradas por Xangô e Nefertiti conseguem ter um pouco de paz. Contudo, as enormes savanas escondem mistérios que ninguém conhece. Bandos de homens-hienas, homens-leões e outros estão prontos para caçar qualquer viajante desavisado.

Ásia

Apenas a Itália pode se comparar com o extremo oriente na severidade da devastação atômica sofrida no início do Despertar.

Nações e corporações inimigas viram a chegada do horror como excelente oportunidade para disparar bombas contra a China e o Japão. Generais enlouquecidos usaram o arsenal nuclear chinês em ataques suicidas. Usinas nucleares no Japão foram destruídas, espalhando resíduos atômicos para todo o arquipélago.

Poucas regiões do mundo também eram tão urbanizadas e tecnológicas. Quase metade da população japonesa era composta por androides antes do Despertar. Na China, quase todos os habitantes tinham modificações genéticas para que fossem capazes de se alimentar de poluição e lixo industrial. Assim, a enorme região correspondente a esses dois países é em grande parte ruínas urbanas, megalópoles devastadas que se estendem até o infinito. O volume de artefatos tecnológicos é tanto que, mesmo com a destruição terrível, pode-se encontrar grandes quantidades de armas e tesouros em meio aos escombros.

Os cultos no extremo oriente têm formas peculiares. Chaugnar Faugn se estabeleceu no Tibet, cercado por uma corte de Tcho-Tcho. Embora seus cultistas humanos sejam tão malignos e enlouquecidos quanto quaisquer outros, formou-se também um culto monástico a seu redor. Mosteiros de arquitetura bizarra, escondidos nas montanhas geladas e radioativas do Himalaia, abrigam centenas de monges tomados por loucura serena e sanguinolência tranquila. Chaugnar Faugn se coloca como detentor de toda a sabedoria do universo e exige sacrifícios periódicos de sangue.

Além disso, especula-se que Nodens, um deus relacionado aos sonhos, tenha tomado o controle de boa parte da Ásia — talvez de toda ela. Exploradores já encontraram comunidades inteiras de humanos dormindo, sem que nada pudesse acordá-los. Nas áreas perto dessas comunidades, o mundo físico se distorce com uma lógica onírica. Pesadelos adquirem vida e viajantes nunca têm certeza se estão sonhando ou acordados. Aranhas de Leng e Homens de Leng são vistos nas sombras, sempre à espreita, demonstrando domínio da região como se fossem manipuladores de sonhos.

Talvez por isso não se conheça quase nenhum herói histórico da Ásia. Miyamoto Musashi se ergueu no Japão, mas parece estar mais interessado numa vida de duelos e na própria elevação física e espiritual do que em defender sobreviventes. Talvez algo possa convencê-lo. Na China, vários mosteiros resistem ao horror, treinando artistas marciais capazes de acessar o poder da Realidade. As proezas desses monges lutadores só podem ser igualadas por monstros e raças sagradas. Diz-se que existe uma cidade mística em algum lugar no Himalaia, e vários exploradores estão à procura dela. Contudo, pode ser apenas outro portal para a Realidade. Muitos sobreviventes também procuram alguém que possa ser o novo Dalai Lama. Outros especulam que, se todo poder místico vem da Realidade, seria o Dalai Lama uma figura tão benevolente quanto os textos sagrados afirmam?

Rússia

Alguns relatos falam de aldeões apavorados nas fronteiras, dizendo-se ao mesmo tempo protegidos e ameaçados por Baba Yaga e Rasputin. A Horda Dourada de Genghis Khan avançou pelas estepes com motos e cavalos robôs, mas encontrou apenas escuridão, uma noite que nunca acabava, então deu meia-volta. Isso é tudo que se sabe sobre a Rússia depois do Despertar.

Qualquer deus que tenha se instalado no que era este país manteve-se oculto. Existe algum tipo de proteção mística que impede que a Rússia seja explorada a fundo, ou que quaisquer sobreviventes humanos saiam de lá. Mesmo os relatos de antes do Despertar falam pouco sobre a Rússia, apenas citando que muitos mísseis foram lançados a partir do país no início da devastação. Então, silêncio e segredos.

Muitos exploradores empreendem longas jornadas até a Rússia, afirmando que é uma região intacta, protegida por algum tipo de magia ancestral, onde a humanidade ainda reina suprema.

Outros falam que é melhor nem mesmo chegar perto da Rússia, pois ela não existe mais. Em seu lugar, apenas um buraco negro, um fosso levando direto à Realidade.

ORGANIZAÇÕES DO DESPERTAR

Embora a maioria da humanidade se junte em pequenas aldeias e bandos nômades, existem ordens e facções que preservam conhecimento antigo ou unem seus membros em novas causas. Qualquer uma dessas organizações pode ser aliada ou inimiga dos personagens jogadores.

Os Cavaleiros Templários

Os Templários existem desde a época das Cruzadas, sempre cientes da presença dos Grandes Antigos no universo. Embora tenha havido muitas tentativas de acabar com essa ordem de cavalaria, ela sempre persistiu — em algumas épocas agindo nas sombras, em outras como militantes em campo aberto.

BABEL APOCALÍPTICA

Um problema grave na Era do Despertar são os idiomas. Nenhum idioma humano falado nessa época seria plenamente compreensível por falantes de séculos anteriores. As línguas se modificaram naturalmente com o passar do tempo, muito vocabulário foi perdido e os dialetos se misturaram com emulações de palavras alienígenas das raças sagradas. O problema só se agrava quando figuras histórias de séculos ou milênios atrás tentam se comunicar. Julio César, por exemplo, encontrou um mundo em que o latim é uma língua morta!

Algumas décadas de convívio garantiram que houvesse comunicação entre os heróis históricos e as populações de suas respectivas áreas. Contudo, viajantes e exploradores sempre têm dificuldade de entender o dialeto de populações muito distantes. Existem androides intérpretes e até mesmo implantes cibernéticos de tradução que sobreviveram ao apocalipse, mas são extremamente raros. Um desses pode ser o objetivo de uma série de aventuras, possibilitando a interação com sobreviventes estrangeiros, talvez para formar uma grande comunidade unificada.

Algumas das principais acusações contra os Templários eram sobre seu envolvimento com práticas ocultistas. No entanto, a verdade é o exato oposto! Os Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão não toleram nenhum tipo de criatura ou poder sobrenatural. São alguns dos únicos combatentes na história que já conseguiram fazer frente a raças sagradas sem nenhum poder sobre-humano. Os Templários não acreditam que vampiros, lobisomens ou imortais de qualquer tipo possam ser benevolentes. Também não acham que a magia possa ser usada para o bem. Seu objetivo é a destruição de todas as formas de poder sobrenatural, incluindo livros. Na Era do Despertar, eles tentam fechar portais e massacrar quaisquer seres da Realidade. Não se importam de dar suas vidas por isso,. Julgam que, se restar pelo menos um Templário, o legado da ordem continuará.

Os Templários montam cavalos robóticos ou mesmo motocicletas, mas tentam manter tanto de sua aparência e armas tradicionais quanto possível. Embora rejeitem poderes sobrenaturais, não têm problemas com implantes cibernéticos. De alguma forma, os Templários possuem a capacidade de imbuir alguns de seus membros com implantes a que quase ninguém tem acesso desde o Despertar. Bandos de saqueadores podem rir de um grupo de "cavaleiros" usando motos, vestindo elmos e empunhando lanças, mas o treinamento de combate dos Templários é inigualável. Em geral, as risadas acabam em morte. A ordem conta com vários castelos construídos a partir de ruínas, e diz-se que ainda planeja reconquistar o local do antigo Templo de Salomão, em Jerusalém.

A Santa Inquisição

Enquanto os Templários preservam conhecimento desde as Cruzadas, a Inquisição na Era do

Despertar é uma organização nova, forjada a partir de registros parciais recuperados em ruínas. Curiosamente, não parece existir uma igreja católica maior, apenas a Inquisição em si.

A Santa Inquisição foi formada nos desertos da Europa, por sobreviventes em busca de um sentido para sua vida de horror. Os Inquisidores vestem armaduras e robes vermelhos e carregam cicatrizes e marcas de queimaduras, que consideram distintivos de honra, registros de sua resistência à dor. Possuem um conjunto de regras e dogmas que chamam de Bíblia, mas não se sabe se tem qualquer relação com a Bíblia cristã. Eles chegam em comunidades humanas fortemente armados, carregando instrumentos de tortura de sua própria criação. Então põem-se a julgar o comportamento dos habitantes, segundo normas que só eles conhecem. Em geral, poucos em cada comunidade são considerados "inocentes". Os "culpados", "hereges" e "pagãos" são punidos de diferentes formas, mais uma vez de acordo com diretrizes desconhecidas.

Várias comunidades já tentaram resistir aos Inquisidores, mas eles são dotados de algum poder extraordinário. Sussurra-se que recebem essas capacidades de alguma entidade ou deus, mas ninguém tem coragem de investigar a fundo. Quando a Inquisição chega, é melhor correr.

A Biblioteca de Alexandria

Um grupo de sobreviventes com acesso a alguns registros do mundo antes do apocalipse descobriu que milênios atrás havia uma grande biblioteca na área hoje em dia sob influência de Nefertiti. Inspirados por esse boato quase lendário, formaram um grupo destinado a coletar, recuperar e preservar o máximo de conhecimento e informação possível sobre o mundo antes do Despertar. Eles se estabeleceram no que costumava ser o Egito, em honra à mítica biblioteca que buscam emular, em uma fortaleza guardada por robôs que conseguiram salvar de ruínas distantes.

Qualquer informação sobre o mundo anterior interessa aos arqueólogos da Biblioteca de Alexandria. Alguns vagam sem rumo, apenas salvando os fragmentos que encontram por acaso. Outros dedicam-se a apenas um assunto. Existe um arqueólogo cuja vida é destinada a decifrar o mistério dos prédios com arcos dourados que se encontram no mundo todo. Outro coleciona armas. Um terceiro estuda apenas bombas atômicas, enquanto outro busca entender a mitologia por trás dos deuses de roupa colante e capas coloridas que aparentemente eram venerados séculos atrás.

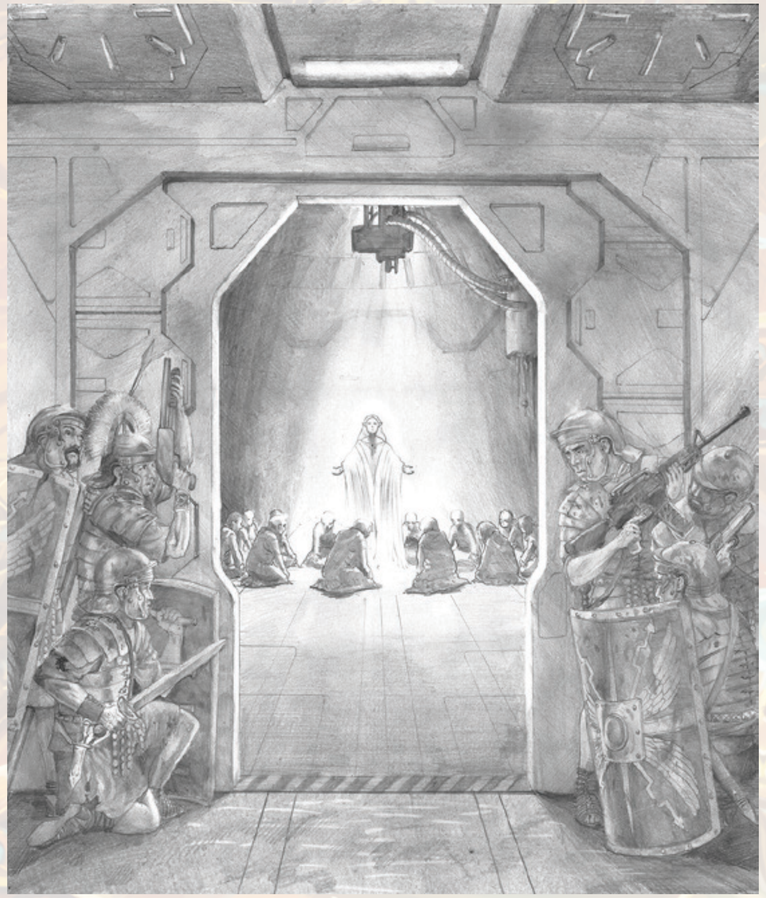
Embora possam parecer apenas curiosos excêntricos, os bibliotecários são invariavelmente treinados em combate. Muitos andam acompanhados por androides guarda-costas. Eles convidam todos os interessados a compartilhar de seu conhecimento, mas mantêm segredo total sobre a fonte de tantos robôs em bom estado.

Legio Sanguinis

Existe uma cidade secreta sob Roma, um refúgio de vampiros estabelecido na Antiguidade. Embora de início seus habitantes fossem poucos, seguindo a mentalidade romana tradicional, uma das primeiras preocupações foi estabelecer um exército. Este foi o início da Legio Sanguinis.

Na época da fundação da legião, soldados eram proibidos dentro de Roma. Assim, os legionários vampiros se acostumaram a habitar somente o subterrâneo. Com o passar dos séculos, a Legio Sanguinis cresceu, chegando a alguns milhares de membros — o tamanho oficial de uma legião. Os legionários vampiros recrutavam apenas os melhores soldados vivos, e sua iniciação à irmandade era altamente ritualística. A Legio Sanguinis usa escudos, capas e penachos negros, como se vestissem mortalhas. Em algum ponto, todos ou quase todos os legionários vampiros entraram num longo sono.

Eles só despertaram quando Rômulo acordou. Então precisaram fazer a escolha entre obedecer ao fundador de Roma, atacando e escravizando humanos, ou se manter fiéis a seu propósito original: defender Roma contra ameaças sobrenaturais, assim como as legiões vivas defendiam-na contra ameaças mundanas. Quase até o último homem, a Legio Sanguinis decidiu virar as costas a Rômulo. Isso resultou numa batalha sangrenta, mas os legionários conseguiram defender a cidade subterrânea. Eles só tiveram um grande líder de novo quando Julio César se ergueu.



Hoje em dia, a Legio Sanguinis luta sob o comando de César, enfrentando os Profundos, os vampiros de Rômulo e quaisquer outras ameaças à região. O recrutamento de novos legionários é uma de suas grandes preocupações. Qualquer grande guerreiro que demonstre disciplina e lealdade é um candidato à transformação em vampiro e treinamento rigoroso para se tornar um legionário. E, embora as táticas permaneçam quase as mesmas desde a Antiguidade, a Legio Sanguinis também usa armamento moderno quando consegue encontrá-lo.

Os Antihumanos

O horror dos Grandes Antigos fez com que algumas pessoas chegassem a extremos para resistir. Um grupo de saqueadores viu metade de seus membros enlouquecer pela aparição de um Byakhee. Eles fugiram, mas muitos acabaram mortos naquele mesmo dia. Então, à noite, o bando foi assombrado pelos fantasmas de seus companheiros.

Eles decidiram que o grande problema era serem humanos.

Desde então, o que era um bando de motoqueiros selvagens se tornou um exército organizado, uma irmandade com regras e código de conduta estrito. Os Antihumanos, como passaram a se chamar, são obcecados com se transformar em máquinas, para que suas mentes e espíritos não sejam vulneráveis ao horror. Ao contrário dos Cavaleiros Templários, eles *não* têm acesso a implantes e técnicas cirúrgicas avançadas. Assim, vagam pelas ruínas e desertos, em busca de partes robóticas, cadáveres com implantes ainda intactos e quaisquer artefatos tecnológicos que possam ligar a seus corpos. Os Antihumanos não entendem os princípios de medicina e engenharia que guiam o complicado processo de implantar partes cibernéticas em um corpo vivo. Eles operam por tentativa e erro: seus cirurgiões descobrem na prática o que funciona e o que não funciona ao tentar implantar algo mecânico em carne humana.

Espera-se que todos os membros dos Antihumanos suportem as cirurgias sem demonstrar dor ou medo. Emoções são consideradas sinal de fraqueza. Eles acham que, condicionando-se a não senti-las, podem lentamente deixar de ter mente e alma, o que consideram as grandes fraquezas humanas.

É possível passar por um batalhão de Antihumanos e ser completamente ignorado. Afinal, eles tentam ser lógicos e frios. Mas qualquer objeto que possa despertar o interesse deles provoca um ataque rápido e sanguinolento. Os Antihumanos não consideram que a vida humana tenha qualquer valor, e não veem problemas em massacrar uma centena de pessoas para obter um único artefato tecnológico, mesmo que seja um brinquedo. Eles vestem as roupas agressivas dos saqueadores, mas seus corpos são cheios de implantes desencontrados, muitos sem qualquer função prática. Suas expressões são sempre impassíveis: mesmo lutando, feridos ou morrendo tentam se controlar.

A Igreja de Satã

Alguns sobreviventes chegaram à conclusão (talvez infeliz) de que, para combater os deuses, era preciso um mal ainda maior. Um mal supremo, definido por sua crueldade, primordial e puro. Este mal *existe,* mas é justamente os Grandes Antigos. Os sobreviventes buscavam algo além, então encontraram registros sobre a figura do diabo.

A Igreja de Satã é uma organização feita a partir de retalhos de informações. Panfletos cristãos, bandas de heavy metal, filmes antigos, histórias bíblicas e muitos outros foram usados sem qualquer ordem ou sentido para criar uma mitologia própria. Os satanistas acreditam que, ao servir ao diabo, eles estão se protegendo dos Grandes Antigos. Para isso, fazem sacrifícios humanos, realizam missas negras, ouvem música "satânica" de antes do Despertar, promovem orgias e pintam-se com pentagramas invertidos e o número 666.

Os sacerdotes satânicos parecem caricaturas do que seria um "satanista", mas não sabem disso. Seus soldados, chamados de Cavaleiros a Serviço de Satã, parecem saídos de capas de discos de heavy metal. Pintam os rostos e investem para a batalha sob o som distorcido de guitarras, em amplificadores recuperados nas ruínas. Os templos de Satã podem acolher viajantes perdidos, mas às vezes aqueles considerados inocentes demais podem acabar vítimas de sacrifício. Os satanistas atacam cultistas e servos dos Grandes Antigos, que julgam inimigos do diabo. Não são muito poderosos, mas alguns conhecem rituais profanos, que julgam ser dádivas de Satã. Mal sabem que também podem acabar servindo aos deuses...

JOGANDO NA ERA DO DESPERTAR

Aventuras na Era do Despertar são batalhas desesperadas pela sobrevivência, usando todo tipo de poder místico ou tecnológico disponível. Existe armamento avançado guardado em bunkers, mas quase ninguém sabe usá-lo — apenas conhecem "rituais antigos para agradar os espíritos das armas" que fazem com que funcionem. Recursos como combustível, balas, células de energia e medicamentos são tesouros pelos quais vale a pena matar e morrer. Um reator nuclear em bom estado pode ser o objetivo de uma campanha inteira. Ao mesmo tempo, a magia e o horror estão muito presentes: carros montados a partir de pedaços desencontrados carregam metralhadoras e também símbolos místicos de proteção; um grupo de sobreviventes pode incluir um feiticeiro, um lobisomem, um guerreiro das estradas, um androide e um vampiro de milênios de idade. Nada é estranho demais.

Os heróis podem escolher se juntar a algum dos focos de resistência liderados por heróis históricos ou formar sua própria resistência. Seu objetivo pode ser apenas sobreviver, derrotar os servos de algum deus ou mesmo escravizar outras comunidades! O único tipo de aventura que realmente não funciona muito bem é a trama clássica de cultistas tentando trazer um deus ao mundo. Os deuses *já foram trazidos*, o pior já aconteceu. Mas rituais destinados a dizimar uma comunidade, matar um herói histórico ou afundar um continente ainda podem acontecer. Contudo, para um ritual chamar a atenção nesta era, ele precisa ser *muito* grande.

Um bom objetivo para uma campanha nesta era é encontrar alguma salvação para a humanidade. Mas, se o mundo inteiro está tomado pelos deuses, para onde os mortais poderiam fugir?

LEONEL CALDELA

Contra Cthulhu é uma criação de Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi e Lucas Borne

MERCADORES de EXPLOSÕES

Esta mini-aventura pode ser usada em RPGs de fantasia medieval ou steampunk – *Tormenta RPG, Reinos de Ferro* e outros jogos que comportem os gêneros. É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme sua mesa.

Jantar de negócios

O grupo está num reino onde o uso de pólvora é proibido.

É necessário que exista no grupo pelo menos um personagem carismático, competente em habilidades sociais. O personagem é abordado na taverna por um anão. O anão quer propor ao grupo um negócio, mas diz que não sabe explicar muito bem e pede que aguardem a chegada de seus irmãos.

Os demais anões chegam um de cada vez, e são um mais tímido do que o outro. Eles pagam rodadas de bebida, se oferecem para bancar o jantar e despesas como hospedagem. Se recusam a dar explicações. Não conversam muito, agem com embaraço, insistem em esperar o último dos membros da comitiva a chegar.

Quando o último membro chega, o primeiro anão revela a verdade – só estava ganhando tempo para ficar bêbado o bastante, vencer a falta de jeito e conseguir falar! Ele explica que ele e seus colegas são parte de uma guilda de alquimistas do reino anão subterrâneo mais próximo, e que vieram para tratar de negócios com uma nobre humana.

Querem convencer a nobre sobre os benefícios de adotar explosivos em minas de carvão. Se a nobre comprar os explosivos, os anões sabem que fará leis que permitirão a entrada e uso de pólvora no reino, criando um novo mercado. Só há um problema. Os anões são incapazes de se comunicar com desenvoltura e completamente broncos. Estão dispostos a contratar o grupo para que escolte sua caravana até o palácio da nobre, com uma amostra do produto. Mas também querem que o personagem abordado ajude a vender os explosivos!

PEQUENAS AVENTURAS

A alfândega

Os anões são simples artesãos e não têm habilidades de combate. É preciso ajudá-los a levar a mercadoria até seu destino, mas isso tem complicações. Em primeiro lugar, ela está retida numa alfândega, entre a superfície e o subterrâneo. É preciso conseguir uma autorização para transportá-la pelo reino. Deixe os jogadores resolverem a situação como quiserem: diplomacia pura, suborno de fiscais, falsificação de documentos, roubo ou uso de magia. Existem inúmeras possibilidades, mas nem todas são dentro da lei e isentas de gerar confusão. O importante é sempre pedir vários testes e fazer com que falhas tenham consequências.

Comboio do medo

Obtida a mercadoria, os anões se encarregam de conseguir transporte pra ela: três carroças puxadas por animais. Contudo, o palácio da nobre fica no alto de uma montanha e o caminho é perigoso. Quem mestra deve pedir mais testes. É preciso atravessar a carga através de pontes com cordas, caminhos esburacados e obstruídos por troncos de árvore. Cada falha tem uma consequência ruim, como quebrar as rodas das carroças ou mesmo fazer a carga desabar num despenhadeiro. É necessário garantir que pelo menos uma carroça chegue até o palácio.

Além disso, a montanha é um vulcão inativo e ainda é habitada por diversas criaturas elementais de fogo. Esse tipo de monstro pode ser utilizado numa cena de combate, que tem como fator de risco adicional a possível explosão da mercadoria.

S.E.C

Os personagens chegam ao palácio e é permitido à caravana acampar no jardim. Terão um dia inteiro livre antes da nobre visitá-los, mas ficam sabendo que é uma mulher muito, muito ocupada. Terão apenas um minuto para fazer a apresentação da mercadoria para ela! Apenas uma pessoa poderá falar com a nobre. Dê bônus ou vantagens ao personagem vendedor em seus testes vindouros caso o grupo se preocupe com a exposição do produto. Por exemplo, armando demonstrações práticas como detonações, fogos de artifício, pirotecnia ou barracas de tiro ao alvo com armas de fogo. Fazer testes de conhecimento sobre alquimia para estudar o funcionamento da pólvora, ou perguntar sobre isso aos anões, também fornece bônus e vantagens cumulativas.

Caso o grupo se atenha ao roteiro, a nobre vem ouvir a apresentação. Ela está acompanhada de guardas e usa um elmo que a protege contra magias mentais. O personagem vendedor tem que passar em três testes de pericias sociais de dificuldade MUITO elevada.

Passar no primeiro mantém o sorriso no rosto do vendedor e faz a nobre sorrir de volta.

Passar no segundo faz a apresentação ter entusiasmo e aguça o interesse.

Passar no terceiro impede o vendedor de desviar o olhar enquanto fala e transmite confiança. Um único teste bem sucedido significa que o personagem conseguiu fechar a venda, mas só revele isso aos jogadores no final da cena.

Falhar em todos os testes faz com que a nobre mande prender o grupo e, caso consiga encarcerá-los, confisque seus pertences mais valiosos. Ela alegará que é uma multa por transporte de carga ilegal e por desperdício de tempo precioso.

Pós-venda

Essa aventura pode ter consequências a longo prazo. Fechar a venda faz com que armas de fogo se tornem legalizadas no reino e, posteriormente, até um pouco banalizadas, aumentando a violência. Em cenários medievais, elas começam a ser cada vez mais usadas em conflitos, alterando a forma de fazer guerra.

Recusar a missão ou falhar nela fará com que os anões voltem ao subterrâneo. O fracasso de uma solução diplomática levará seu povo a recorrer à força. Contratarão um exército mercenário para invadir o reino, depor o governo e instaurar um novo, que aprovará leis pró-pólvora.

Em todas essas situações há ganchos para novas aventuras.

DAVIDE DI BENEDETTO

TESOUROS ANCESTRAIS

Sobre os ombros de GIGANTES

Em comemoração ao relançamento do clássico game *Shadow of the Colossus*, uma nova classe para *Tormenta RPG* e 3D&T

Gigantes são criaturas típicas de fantasia. Desde os simples humanoides agigantados até dragões, krakens e outros monstros enormes, podem aterrorizar vilas e regiões, ao ponto de necessitarem de guerreiros especializados para serem vencidos.

Existe, no entanto, uma categoria além — criaturas em uma escala ainda superior, gigantes do ponto de vista dos próprios gigantes. São os colossos: seres tão descomunais que, por vezes, só é possível vencê-los escalando-os para atingir seus pontos fracos!

Aqueles que enfrentam estas criaturas não podem ser guerreiros comuns. Contra um colosso, força e vigor são secundários; apenas com reflexos rápidos e muita astúcia é possível superar a diferença em escala, e ludibriá-los para permitir a escalada que os tornará vulneráveis. Técnica e precisão são, frequentemente, mais importantes do que uma espada enorme ou uma lança afiada.

Assim é a vida dos matadores de colossos. Muitos adotam esta carreira por necessidade, por viverem em locais onde seres colossais são comuns. Outros o fazem por uma missão — a necessidade de vencer tais criaturas é um obstáculo que precisam superar para atingir um objetivo pessoal. E existe, também, aqueles que o fazem por prazer: como praticantes de um esporte radical, vivem por aquele singelo momento em que estão entre as nuvens, com a adrenalina correndo no sangue e o vento cortando seus rostos enquanto se agarram com todas as forças ao gigante que se debate para derrubá-lo.

Escalan... Digo, enfrentando um colosso!

Ao enfrentar uma criatura Enorme ou maior, você pode escalá-la para atingir seus pontos fracos. Agarrar-se a uma criatura para começar a escalá-la requer que você esteja adjacente, use uma ação padrão e faça um teste de Atletismo ou Acrobacia oposto por um teste de Reflexos da criatura. Depois, a cada rodada você deve gastar uma nova ação padrão para continuar a subida, realizando um novo teste oposto de Atletismo ou Acrobacia. A cada sucesso, você "escala" uma categoria de tamanho da criatura. Assim, no segundo sucesso você estará na altura Grande; no terceiro, na altura Enorme; e daí por diante.

O colosso, é claro, não ficará imóvel enquanto você tenta subi-lo! Com uma ação padrão, ele pode se debater para impedir o seu avanço e tentar derrubá-lo, recebendo um bônus de +4 no próximo teste de Reflexos. Caso use uma ação completa, o bônus aumenta para +8.

A cada rodada o personagem recebe uma penalidade cumulativa de –1 nos testes de Atletismo ou Acrobacia devido à fadiga da escalada. Caso falhe, não consegue avançar. Em caso de falha por 5 ou mais, o personagem cai, recebendo 1d6 pontos de dano para cada categoria de tamanho que havia escalado. Manter-se alojado em um determinado ponto, sem avançar, também requer um teste oposto (mas feito como ação de movimento).

Enquanto você está escalando um colosso, ele recebe CA –4 contra seus ataques — afinal, é difícil se esquivar de um inimigo preso no seu próprio corpo! Caso chegue no topo da criatura, pode realizar um ataque contra seus pontos vitais, que recebe um bônus de +4 e aumenta a margem de ameaça em +2. Dependendo do inimigo, o mestre pode colocar os pontos vitais em outras alturas da escalada; neste caso, descobrir onde eles estão requer um teste de Percepção com CD 10 + metade do nível da criatura. Enquanto estiver no topo, o personagem também recebe camuflagem contra ataques da criatura (que terão 20% de chance de falha contra o personagem).

O Matador de Colossos (TRPG)

Pré-requisitos

Bônus base de ataque: +5

Perícias: treinado em Acrobacia e Atletismo.

Talentos: Reflexos Rápidos.

Especial: deve ter escalado até o topo e vencido desta forma uma criatura de tamanho Enorme ou maior.

Pontos de Vida: 4 PV + mod. Con por nível.

Habilidades de Classe

Artimanha. Você utiliza truques e armadilhas para enganar um gigante e facilitar a sua escalada. Com uma ação de movimento, pode fazer um teste de Enganação oposto por um teste de Intuição do gigante. Se tiver sucesso, a margem pela qual venceu o teste pode ser usada como um bônus no seu próximo teste de Atletismo ou Acrobacia para escalar a criatura.

Golpe mortal. Quando consegue um acerto crítico ao atacar os pontos vitais de um colosso, você também aumenta o seu multiplicador de dano em 1. No 5° nível, nessas condições, seu multiplicador de crítico aumenta em 2.

Furar calcanhar. No 2° nível, você pode realizar ataques debilitantes em uma criatura que esteja escalando. Ao acertar um ataque com uma arma corpo-a-corpo, ao invés de causar dano normal, ele pode escolher causar 1d6 pontos de dano de Destreza. Esta habilidade só pode ser usada uma vez em cada categoria da escalada – uma vez na altura Grande, outra na altura Enorme, etc.

No 4° nível, você pode escolher causar 2d6 pontos de dano de Força no lugar do dano de Destreza.

Duro na queda. No 3° nível, você já está acostumado a cair de alturas muito grandes! Ele recebe metade do dano em quedas. No 5° nível, você passa a receber sempre dano mínimo em quedas – por exemplo, em uma queda que causaria 3d6 de dano, ele receberá apenas 3 pontos de dano.

Mestre alpinista. No 4° nível, você é capaz de realizar outras ações enquanto escala uma criatura gigante. Você pode escalar uma categoria de tamanho com uma ação de movimento ou manter-se alojado, sem evoluir a escalada, com uma ação livre. Além disso, recebe um bônus de +4 em testes de Atletismo e Acrobacia para escaladas (de qualquer tipo).

Demolidor de colossos. No 5° nível, você ignora quaisquer imunidade a acertos críticos de criaturas de tamanho Enorme ou maior. Se conseguir um crítico ao atacar os pontos vitais de um colosso, também irá ignorar a sua redução de dano.

O Matador de Colossos (3D&T)

Exigências: Inimigo dos Colossos (veja abaixo), Esporte.

Função: dominante ou atacante.

Inimigo dos Colossos (1 ponto). Você é especialista em enfrentar criaturas colossais, tão grandes que pertencem a outras escalas de poder. Por isso, recebe um bônus de H+2 sempre que luta contra criaturas desse tipo ou realiza testes de perícia envolvendo conhecimentos sobre elas.

Armadilheiro. Um caçador sabe que é bobagem enfrentar uma criatura colossal de frente, e prefere usar truques e fintas para deixá-la vulnerável. Gastando um movimento e 2 PMs, ele pode atrair o alvo para uma posição ruim, que o imobilize ou deixe seus pontos fracos expostos, ficando indefeso durante o próximo turno se falhar em um teste de Habilidade.

Escalar colosso. Com uma ação e um teste de Esporte, você pode começar a escalar uma criatura gigante. Ela tem direito a uma esquiva para evitar. Uma vez que comece a escalada, você deve gastar uma ação e realizar um teste de Esporte por rodada para continuar a subida até o topo. A cada sucesso, você sobe um "nível" de altura da criatura, equivalente a 10m de escalada. Ficar no mesmo nível, sem avançar, também requer um teste de Esporte, mas pode ser feito com um movimento. Se falhar em dois testes seguidos, o personagem cai, sofrendo dano normal pela queda. Caso consiga chegar até o topo (ou no nível em que estão os seus pontos vitais, a critério do mestre), seus ataques contra ela serão muito mais mortais: conseguirá um crítico com 4, 5 ou 6 na rolagem de FA, além de ignorar a diferença de escalas no dano causado.

Furar calcanhar. Você mira os pontos fracos do seu alvo. Quando o seu ataque vence a FD do inimigo, no lugar de diminuir os seus PVs, você pode impor um redutor de –1 em uma das suas características. A cada 3 pontos que a FA vencer a FD, aumente o redutor em -1. Este poder ignora as diferenças de escala.

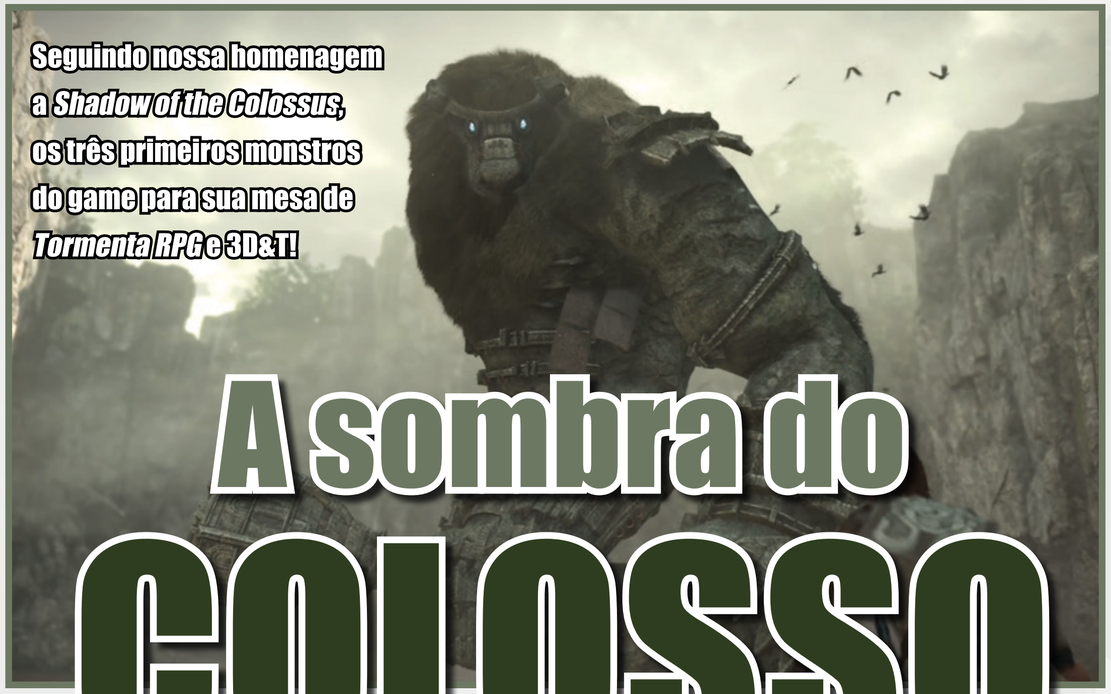
Golpe certeiro. Ao conseguir um crítico contra uma criatura colossal, o personagem triplica a sua Força ou Poder de Fogo.

BRUNO "BURP" SCHLATTER

O Matador de Colossos

Nível	BBA	Habilidade de Classe
1	+1	Artimanha, golpe mortal (multiplicador +1)
2	+2	Furar calcanhar (Des)
3	+3	Duro na queda (metade do dano)
4	+4	Furar calcanhar (For), mestre alpinista
5	+5	Demolidor de colossos, duro na queda (dano mínimo, golpe mortal (multiplicador +2)

CHEFE DE FASE



Seguindo nossa homenagem a *Shadow of the Colossus*, os três primeiros monstros do game para sua mesa de *Tormenta RPG* e 3D&T!

A sombra do COLOSSO

Há um vale secreto, cuja entrada é proibida, em que um poder sombrio é dito estar aprisionado. Tal poder é capaz de realizar feitos milagrosos — segundo as lendas, até mesmo trazer os mortos de volta à vida.

Mas tal poder não é o único a habitar este local. Dezesseis seres colossais vagam pela terra, o ar e a água; feitos de rocha e musgo, podem parecer montanhas, monumentos e ruínas esquecidas — até que comecem subitamente a se mover sob seus pés!

Quem irá desafiar estas criaturas, e descobrir o segredo que se esconde sob a *sombra dos colossos?*

O Primeiro Colosso

Um gigante que anda entre as montanhas com uma clava descomunal, tão alto que pássaros podem ser vistos voando ao redor da sua cabeça.

Tormenta RPG — ND 9

Construto 20, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +13.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort —, Ref +8, Von +13, redução de dano 30/ataques ao ponto fraco, imunidade a ácido, eletricidade, fogo e frio, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: clava descomunal +24 ou +19/+19 (3d6+34).

Habilidades: For 35, Des 7, Con —, Int 6, Sab 16, Car 6.

Ataque Poderoso: sofrendo –2 nas jogadas de ataque, o colosso recebe +4 nas jogadas de dano.

Golpe avassalador: sofrendo –4 na jogada de ataque, o colosso pode, além de causar dano, arremessar a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha.

Ponto fraco: o primeiro colosso possui um ponto fraco no topo da sua cabeça (altura Descomunal).

Sombra do colosso: ao vencer um colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram naquele que o matou. Quando isso acontece, o alvo perde 1 ponto de Carisma permanentemente, mas recebe um bônus de +2 em outro atributo à sua escolha.

Tesouro: nenhum (mas veja "sombra do colosso").

3D&T — 15Ki

F4 (esmagamento), H2, R4, A4, PdF0

50 PVs, 20 PMs

Vantagens/Desvantagens: PVs Extras x3, Ponto Fraco, Ponto Vulnerável, Vulnerabilidade (ataques ao Ponto Vulnerável).

Ponto Fraco: o primeiro colosso possui um calcanhar fraco, e um inimigo que saiba disso pode se aproveitar para tomar vantagem e facilitar a escalada.

Ponto Vulnerável: o ponto vulnerável deste colosso fica na cabeça, e requer três rodadas de escalada para ser alcançado.

Tesouro: Sombra do Colosso (10 PEs). Após vencer o colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram no do personagem. Ele recebe um bônus permanente de +1 em uma característica à sua escolha.

O Segundo Colosso

Um gigante quadrúpede que habita uma câmara secreta ao lado de um lago, sob a ponte que leva para a grande torre das Terras Proibidas.

Tormenta RPG — ND 10

Construto 22, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +13.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 214.

Resistências: Fort —, Ref +11, Von +14, redução de dano 30/ataques ao ponto fraco, imunidade a ácido, eletricidade, fogo e frio, resistência a magia +6.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: atropelamento +30 (2d12+24).

Habilidades: For 36, Des 10, Con —, Int 6, Sab 16, Car 6.

Atropelar aprimorado: o colosso possui +4 na jogada de ataque ao usar a manobra de atropelar (já contabilizado nas estatísticas acima), e o alvo não pode escolher evitá-lo.

Pisotear: ao ter sucesso em uma manobra de atropelar, além de derrubar o alvo, o colosso pode fazer um ataque contra ele como uma ação livre, com bônus de +4 por ser um oponente derrubado.

Ponto fraco: este colosso possui um ponto fraco na sua cabeça; como é um colosso comprido, o personagem deve começar a escalá-lo pela parte traseira, e então se locomover seguindo as regras normais até lá (comprimento Descomunal).

Sombra do colosso: ao vencer um colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram naquele que o matou. Quando isso acontece, o alvo perde 1 ponto de Carisma permanentemente, mas recebe um bônus de +2 em outro atributo à sua escolha.

Tesouro: nenhum (mas veja "sombra do colosso").

3D&T 17Ki

F4 (esmagamento), H3, R5, A4, PdF0

55 PVs, 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: PVs Extras x3, Ponto Fraco, Ponto Vulnerável, Vulnerabilidade (ataques ao Ponto Vulnerável).

Ponto Fraco: este colosso possui um ponto fraco nas patas, tornando fácil derrubá-lo para facilitar uma escalada pela parte traseira.

Ponto Vulnerável: o ponto vulnerável do segundo colosso fica na cabeça. Começando a escalada pela parte traseira, são necessárias três rodadas para atingi-la.

Tesouro: Sombra do Colosso (10 PEs). Após vencer o colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram no do personagem. Ele recebe um bônus permanente de +1 em uma característica à sua escolha.

O Terceiro Colosso

Em uma plataforma suspensa sobre um lago, este colosso aguarda com sua grande espada de concreto.

Tormenta RPG ND 11

Construto 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +13.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 228.

Resistências: Fort —, Ref +15, Von +15, redução de dano 30/ataques ao ponto fraco, imunidade a ácido, eletricidade, fogo e frio, resistência a magia +8, resistência a sônico 20.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape descomunal +30 ou +25/+25 (6d6+40).

Habilidades: For 38, Des 8, Con —, Int 6, Sab 16, Car 6.

Ataque Poderoso: sofrendo uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque, o colosso recebe um bônus de +4 nas jogadas de dano.

Tacape: o terceiro colosso utiliza um tacape de pedra descomunal como arma. Ele é preso ao seu punho e não pode ser desarmado, e é também a única forma de iniciar uma escalada para atingir seus pontos fracos: apenas após o colosso errar um ataque é possível fazer um teste de Atletismo ou Acrobacia e começar a subir pelo seu corpo, seguindo as regras normais a partir daí. O personagem deve ter usado uma ação preparar para poder realizar o teste de Atletismo ou Acrobacia.

Um personagem pode realizar uma finta para impor uma penalidade de –4 na jogada de ataque do colosso.

Golpe avassalador: sofrendo –4 na jogada de ataque, o colosso pode, além de causar dano, arremessar a vítima 1d6 x 1,5m numa direção à sua escolha.

Ponto fraco: este colosso possui dois pontos fracos, um na barriga (altura Enorme) e outro na cabeça (altura Descomunal). Quando um ponto fraco sofre dano igual à metade dos pontos de vida do colosso, ele desaparece e não pode mais ser atacado (o personagem deve seguir até o ponto seguinte para continuar recebendo os benefícios de atacar um ponto fraco, incluindo ignorar a redução de dano).

Sombra do colosso: ao vencer um colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram naquele que o matou. Quando isso acontece, o alvo perde 1 ponto de Carisma permanentemente, mas recebe um bônus de +2 em outro atributo à sua escolha.

Tesouro: nenhum (mas veja "sombra do colosso").

3D&T 21Ki

F6 (esmagamento), H3, R5, A5, PdF0

55 PVs, 25 PMs

Vantagens/Desvantagens: PVs Extras x3, Ponto Vulnerável x2, Vulnerabilidade (ataques aos Pontos Vulneráveis).

Tacape: este colosso ataca usando um enorme tacape de concreto preso ao seu punho. Quando consegue um acerto crítico, a sua Força é triplicada. Ele é, também, o ponto de partida de qualquer subida para atingir seus pontos fracos: apenas após ter sucesso em uma esquiva um inimigo pode realizar um teste de Esporte para começar a escalada.

Pontos vulneráveis: este colosso possui dois pontos fracos, um na barriga e um na cabeça. O primeiro requer duas rodadas da escalada para ser atingido, e o segundo três. Quando um ponto fraco sofre dano igual à metade dos pontos de vida do colosso, ele desaparece e não pode mais ser atacado (o personagem deve seguir até o ponto seguinte para continuar causando dano).

Tesouro: Sombra do colosso (10 PEs). Após vencer o colosso, um conjunto de sombras misteriosas saem do seu corpo e entram no do personagem. Ele recebe um bônus permanente de +1 em uma característica à sua escolha.

BRUNO "BURP" SCHLATTER

Enfrentando oponentes de outras escalas (3D&T)

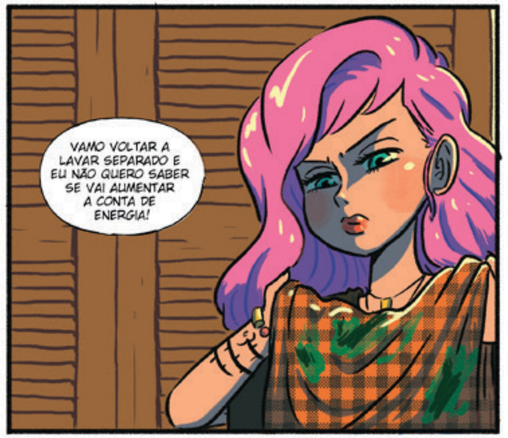
Para um inimigo muito grande – tão grande que pertença a outra escala de poder –, enfrentar oponentes pequenos é difícil, uma vez que eles podem escapar por entre suas pernas! Por isso, quando a diferença de escala entre dois personagens for decorrente do tamanho, o personagem da menor escala recebe um bônus de +5 em todas as suas esquivas para cada escala de diferença. Assim, um personagem Ningen enfrentando um inimigo Kiodai teria +10 em suas esquivas!

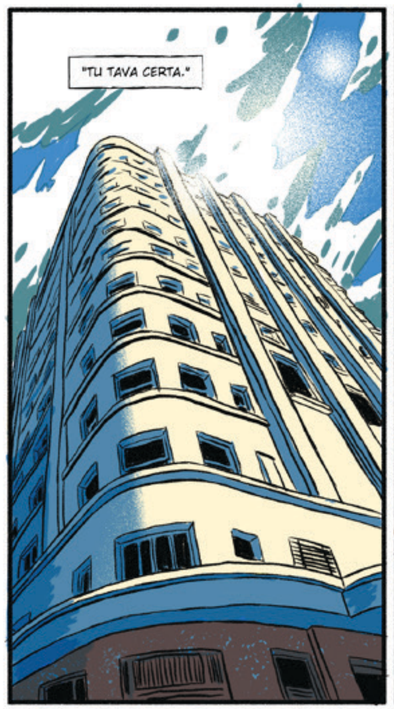
Outras regras alternativas e dicas de como realizar combates entre personagens de escalas diferentes podem ser encontradas no ***Manual do Defensor***.

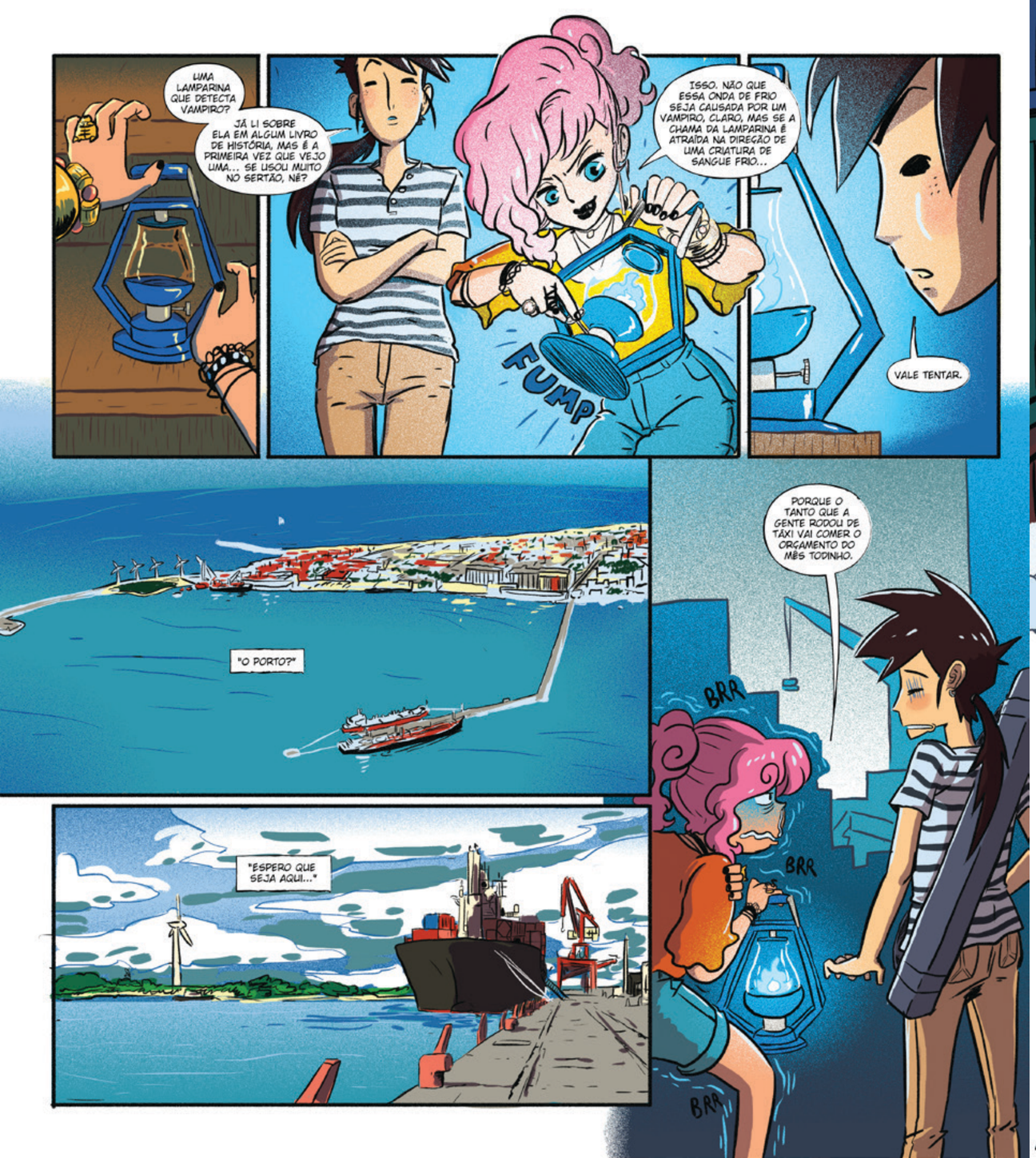
MAYARA & ANNABELLE EM FRENTE FRIA

ROTEIRO
PABLO CASADO

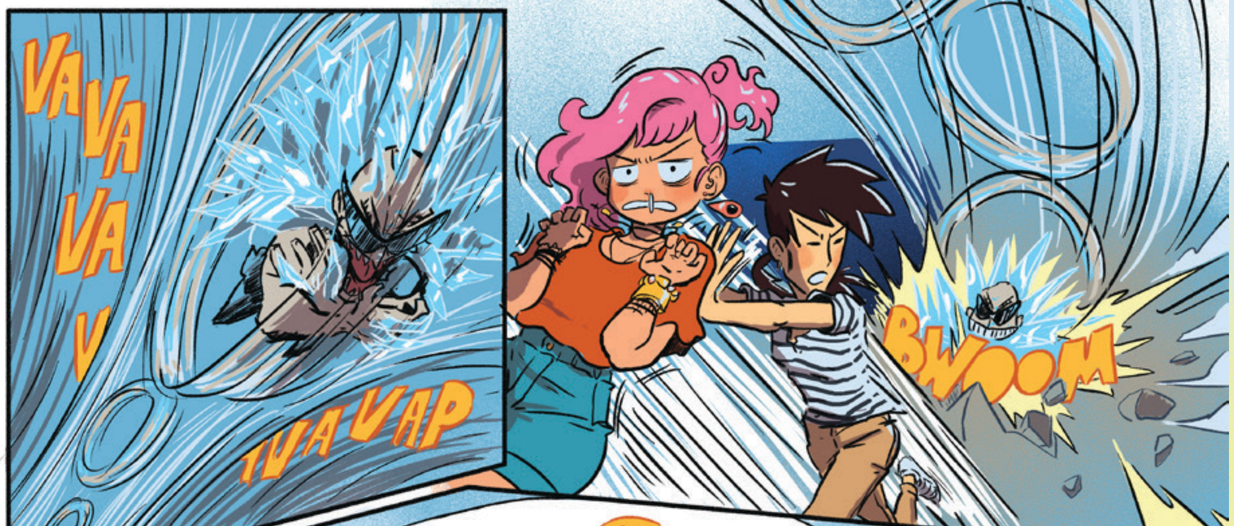
ARTE
TALLES RODRIGUES



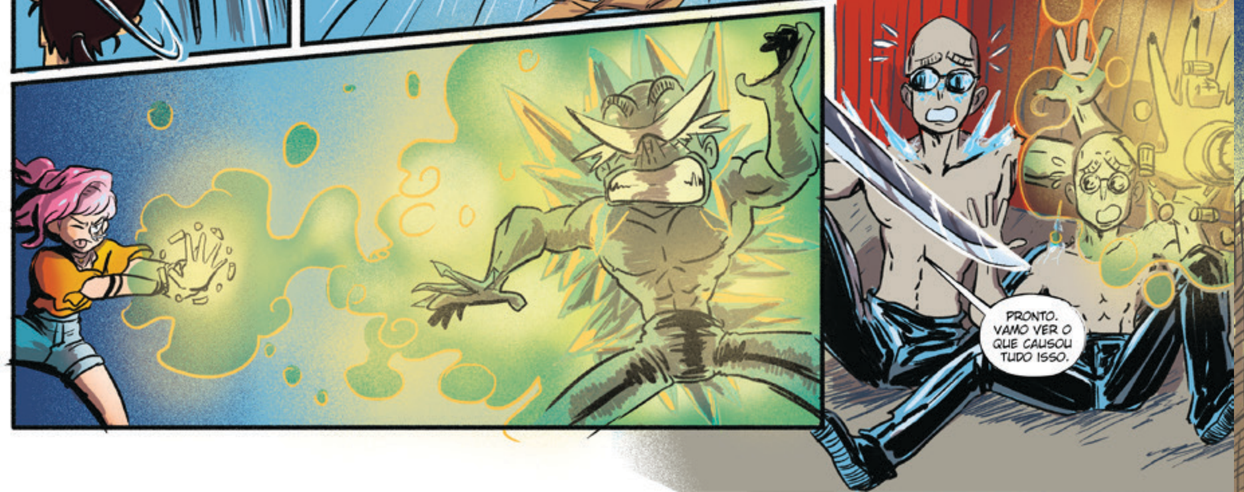



UMA LAMPARINA QUE DETECTA VAMPIRO?
JÁ LI SOBRE ELA EM ALGUM LIVRO DE HISTÓRIA, MAS É A PRIMEIRA VEZ QUE VEJO UMA... SE USOU MUITO NO SERTÃO, NÉ?
FUMP
ISSO. NÃO QUE ESSA ONDA DE FRIO SEJA CAUSADA POR UM VAMPIRO, CLARO, MAS SE A CHAMA DA LAMPARINA É ATRAÍDA NA DIREÇÃO DE UMA CRIATURA DE SANGUE FRIO...
VALE TENTAR.
"O PORTO?"
"ESPERO QUE SEJA AQUI..."
PORQUE O TANTO QUE A GENTE RODOU DE TÁXI VAI COMER O ORÇAMENTO DO MÊS TODINHO.
BRR
BRR
BRR

NOSSA, TÃO GRITANDO "SUSPEITOS" COM ESSE TANTO DE CASACO.
E AÍ, COMO A GENTE FAZ?
HAHAHA, NÉ?
NÃO TEM MUITA OPÇÃO AQUI A NÃO SER BATER DE FRENTE.
E AÍ, PESSOAL?
BRR
BRR
BRR
BRR
BRR
CÊS NÃO ESTARIAM VIGIANDO AÍ NADA QUE ESTEJA CAUSANDO ESSAS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS, NÉ?
TIPO UMA COISA FORA DO COMUM.
FLASH
GRITANDO.


VA VA VA V
TUA VAP
BWOOM

SLASH!!


PRONTO. VAMO VER O QUE CALISOU TUDO ISSO.

ENTÃO, MIGUEL...
AS CRIATURAS FORAM CAPTURADAS ILEGALMENTE NA ANTÁRTIDA E ESTAVAM SENDO TRANSPORTADAS PRA AMÉRICA CENTRAL.
A PAPELADA FALSA PASSOU, MAS POR CAUSA DA BUROCRACIA NA LIBERAÇÃO, FICARAM MAIS TEMPO AQUI DO QUE DEVIAM.
COMO ELAS EMANAM CORRENTES GELADAS A PARTIR DE OUTRA DIMENSÃO, DEU NO QUE DEU...
TAMOS LIBERANDO OS BICHOS PRA ELES VOLTAREM PRA CASA E ACABAR ESSE CICLO DE FRIO!
ISSO SIGNIFICA QUE VAI VOLTAR O CALOR... A FILIAL DO INFERNO NA TERRA...
EI, VOLTEM AQUI! LEVEM ESSA MALA PRA CONGELAR COM VOCÊS!
ATÉ PARECE QUE EU VOU EMBORA ANTES DE VOCÊ PAGAR PELA CAMISETA QUE MANCHOU!
FIM

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho da Silva Júnior
Adilson Weber
Adriano Cleber Tume
Adriano de Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan de França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Moraes de Melo
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alysson Lago
Alysson Pinto
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Damasceno
André Bonfim
André Felipe Menezes dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas da Silva Loureiro
Arthur de Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva de Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba de Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno de Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
bruno lira de oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini de Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Frederico Veiga
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Segantin
Celso Antonio Martins
Celso Guedes de Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz dos Santos
Daniel de Paula Ferreira Nascimento
Daniel Marques
Daniel Poleti

Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielle Bomfim dos Reis
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo de Oliveira Carvalho
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Roberto Macedo da Silva
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Fernandes Santos
diego goncalves
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Augusto de Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Emmanoel da Costa Lemos
Diogo Kawer de Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Ramos da Silva
Douglas Toseto Marçal de Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Edney “InterNey” Souza
Eduardo Azambuja de Albuquerque Mello
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Evandro Gurgel
Everton Luiz
Fabiano Fernandes dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Alves
Felipe Antonio da Silva Malandrin
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Fernandes
Felipe Lara
Felipe Leonardo de Mattos
Felipe Wagner
Fellipe da Silva
Fellipe de Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando de Castro Assis
Fernando do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flaubert Marques da Cruz
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frederico de Faria e Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Carbonelli do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lima
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco da Silva
Gabriel Reis de Meira
Gabriel Sabino
George Leandro Luna Bonfim
Gervasio da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves de Oliveira
Gilmar Rocco
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Gregório de Almeida Fonseca
Grupo da Fortuna
Guilherme Amato Marinho
Guilherme da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
guilherme rufino
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo da Rocha Pereira
Gustavo de Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Hebert J
Heitor de Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrique da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henry Santos
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Jacauna
Hugo Rosa
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Informática para a Vida
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli de Mattos
James McBryan
Jeferson Cardoso
Jeferson de Oliveira
Jéssica Tosim
João Gustavo Borges e Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Bregalda
João Pedro dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro dos Santos
Jones dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo da Silva
José Eduardo Padovani Rosa de Oliveira
José Moacir de Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
Jose Ricardo da Silva
Juliano Cataldo
Juliano de Miranda
Julio Cesar da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara de Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Leandro Bitencourt
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Santos Borba de Araujo
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto de Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
luis macedo
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo dos Santos Junior
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar de Araujo

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Fraga
Marcelo Guimarães de Morais Silva
Marcelo Jose dos Anjos
Marcelo Monteiro de Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (mushi-chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza de Vargas
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron de Freitas
Marcone Francisco lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Vinicius de Mello Oliveira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão de Souza
Matheus Hobit
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Mendes da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mike Wevanne
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Moisés Bernardino
Murilo Fernandes Lobato Marques
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Teixeira Jr.
Nicolle Mathias de Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes de Azevedo
Otávio César Marchetti
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Pedro Arthur pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro de Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Lunaris
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira de Lyra
Pitterson Marcus de Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael CMB
Rafael da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael de Oliveira Lima
Rafael Ferraz
rafael guedes da silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski de Oliveira
Rafael Peixoto de Moares Pereira
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Puhl
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ramon Aranha da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Remison Thiago Oliveira Ramos
Remo Disconzi Filho
Renan Antonio de Lima
Renan Nicastri Ivo
Renato da Cunha Silva
Renato de Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro dos Santos
Ricardo da Silva Ramada
Ricardo de Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson de Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Caravana
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido de Toledo
Rodrigo Ayres
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Nunes dos Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano dos Passos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Filizzola
Samuel Marcelino
Sanderson Átomo
Sandro da Silva Cavalheiro
Sandro Ripoll
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Sérgio Pinheiro
SeuRaul
Shur Stephano
Sinuhe Santos Silva
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales de Azevedo e Vasconcellos
Tales Pereira
Tayara de Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Cardim
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago de Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Henrique Gonçalves Alves
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael de Jesus Martins
Tiago Monnerat de F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor de Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Oliveira Nascimento
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana de Carvalho
Walyson Velasco de Azevedo
Wanderson Teixeira Barbosa
wefferson david de souza silva
Wesley Francisco da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William De Moraes Parente
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

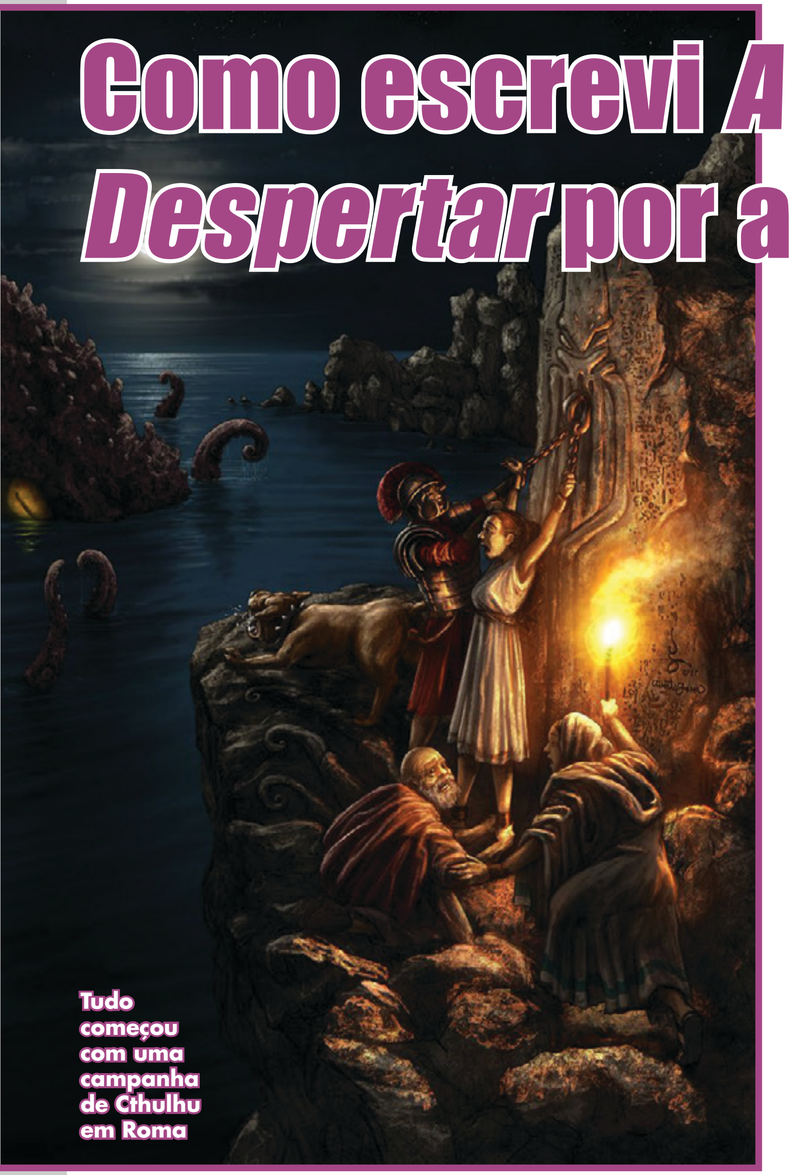
Conselheiros

Adriano Anjos de Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce de Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza de Oliveira
Alex Angelo
Alex Farias de Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins de Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José da Silva Pinto
Allan Vieira
Aluísio Henrique
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo de Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno de Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte de Ávila Ribeiro
André Faccas
andre luiz jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Roberto Felipe
Andre Veras Melo
Angelo Gabriel Mari
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Antonio Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Teixeira Maia
Bruno Vieira
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino da Costa
Canja Dinamica do Youtube
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G. C. da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
CJ Saguini
Clarissa Sant´Anna da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E. Morellato
Cleber Tavares Jr.
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan de Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Nascimento
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “DZR13” Fialho
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Zimerer
Elisio Viana Junior
Elton Rodriguez
Elvys da Silva Benayon
Emanuel Calixto
Emir Beltrão da Silva Neto
Enzo Venturieri
Eric Fernando
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Everaldo Santos Silva Júnior
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida

Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando Magalhães
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins de Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana de Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'anna
Glace Augusta Motta Silva
gláucio josé magalhães
Glauco Madeira de Toledo
Gregório Tkotz
Gregory Henrique Beilke
Guilherme Aurélio da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme de Lima
Guilherme Rodrigues da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto GS Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Martins
iury de paula lopes
Ivan Ivanoff de Oliveira
Ivanildo Nascimento dos Santos Junior
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
jessé adriano dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Joabe Costa
João Antonio
João Francisco Braga Holanda
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonathan Vinicius da Silva Gomes Medeiros
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas de Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme de Souza Silva
José Roberto Froes da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kleiton Renzo
Kryat Lore
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael de Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Pires
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva de Deus
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Fernando de Oliveira Júnior
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Mauricio Gasparetto
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Castellani Aldecoa
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi de Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Vinicius Lemos
Mario Costa
Mario henrique alves moura neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Ulisses Xenofonte
Mauricio Pinto
Mia Alexandra
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira de Oliveira junior
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes de Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Passos
Pedro R. de Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Rodrigues
Pedro Santos
Pedro Zanella Col Debella
Péricles da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Costa
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Lopes
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira da Silva
Rammy Modz
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges de Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rariel Clay Jaras de Lima
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan da Annunciação
Renan Rodrigues Cação
Renato Potz
Ricardo Augusto Abdon Santos
Ricardo Dantas de Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
ricardo haw
Ricardo Okabe
Roberto Wagner
Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa de Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Manoel Rodrigues Galvão
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma de Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Sarah Helena Bedeschi de Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves de Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena de Oliveira
Silvino Pereira de Amorim Neto
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tainã Andrade
Talles Magalhães
Tamires Lazaretti de souza
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira de Souza
Thiago da SIlva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti e Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Castro de Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico de Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Silva
Wellington Vieira Ferreira
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca LIno
William Vogel
Wolley Guedes Coimbra
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Como escrevi *A Era do Despertar* por acidente



Tudo começou com uma campanha de Cthulhu em Roma

Pode parecer estranho, mas durante anos eu evitei com todas as forças publicar qualquer coisa sobre *Contra Cthulhu*, o cenário que inclui *A Era do Despertar*, que você viu nesta edição.

Na verdade, o cenário começou da forma mais despretensiosa possível. Meu grupo de RPG estava sem mestre. Nossos dois mestres habituais, **Guilherme** e **Rafael Dei Svaldi**, estavam sobrecarregados com os deveres de sempre criar histórias para os jogadores. Então me prontifiquei a mestrar algo, só para tirar o peso de cima deles. Considerei as ideias que eu tinha (um faroeste espacial? Uma campanha de conspirações a la *Arquivo X*?) e decidi por mestrar uma versão de *Call of Cthulhu* em Roma antiga.

Eu gosto de terror, mas estou bem longe de ser um especialista. Na verdade, uma das coisas que mais me atrai em *CoC* é o aspecto aventuresco — os investigadores indo a lugares exóticos, desbaratando cultos, achando artefatos amaldiçoados... Minha campanha seria de terror e aventura, com heróis que usam poderes sobrenaturais enfrentando os Mitos.

Na época, tudo que eu menos queria era publicar isso. Embora escrever seja o melhor trabalho do mundo, eu estava um pouco cansado de vincular *tudo* que criava a preocupações de viabilidade comercial e aceitação do público. Era uma preocupação besta, já que meu público é fiel, aberto a coisas novas e essencialmente abraçou tudo que eu já publiquei. Mas naquela época eu queria criar algo restrito, apenas para meu grupo de jogo. A escolha de um cenário histórico só reforçou isso — eu me achava incapaz de fazer a pesquisa necessária para publicar algo passado no mundo real. Então, mestrando em Roma antiga, eu estava essencialmente fechando a porta para qualquer futura publicação desse cenário.

Mas, como se diz, os homens fazem planos e os deuses riem...

Não demorou para que o cenário de "Cthulhu em Roma antiga" se expandisse na minha cabeça para uma linha de tempo de milhares de anos. Não foi algo que aconteceu de propósito. Na verdade, enquanto eu estava escrevendo *Deus Máquina*, precisava me forçar a me concentrar no livro e não divagar em minhas anotações sobre uma luta milenar de heróis imortais contra os Grandes Antigos.

Veio então o convite para escrever *O Código Élfico*. Meu amigo **Raphael Draccon** estava dando início a um selo de fantasia na editora Leya e me convidou para ser um dos integrantes da equipe. Ele veio com a ideia "um grupo de cientistas cria um elfo no mundo moderno". Era uma ótima ideia, mas eu não conseguia prestar atenção nela. Com *Deus Máquina* finalizado, só conseguia pensar em meu cenário de Cthulhu. Logo percebi que os elfos tinham muito em comum com as raças monstruosas lovecraftianas: imortais que se consideravam perfeitos, detentores de segredos e magia além da compreensão dos humanos, isolados em um outro lugar após uma "era de ouro"... Bastava dar um viés sinistro e elfos se encaixariam perfeitamente num cenário cthulhiano.

Com a publicação de *O Código Élfico*, caiu por terra qualquer pretensão de não expor ao público meu cenário caseiro.

Considerei por algum tempo fazer uma série de romances explorando a linha de tempo. Assim, poderia encerrar essa ideia. Mas surgiu o convite para escrever *A Lenda de Ruff Ghanor*, e esses planos foram deixados de lado. Mais uma vez, achei que era o fim do cenário, pelo menos para consumo do público. Então fui convidado para mestrar o Nerdcast de RPG *Call of Cthulhu* e desisti de vez de fechar a porta.

O Nerdcast RPG não é um produto de *Contra Cthulhu*, mas reflete minha maneira de ver os Mitos. A resposta do público foi *extremamente* positiva. Se o podcast e *O Código Élfico* fossem bons indicativos, as pessoas estavam interessadas no que eu tenho a dizer sobre os Mitos.

Mesmo assim, eu duvidava. Afinal, existem *muitos* produtos sobre Cthulhu. Em 2017, sete anos após a concepção do cenário, apresentei uma ideia para o **J.M. Trevisan**. Uma matéria para a *Dragão Brasil*, explicando a linha de tempo do cenário e seus conceitos básicos. Apenas uma matéria, e eu poderia me dar por satisfeito.

Escrevi a matéria e ela foi rejeitada. Não pelo Trevisan, mas por Guilherme Dei Svaldi. Além de absurdamente gigantesca, a "matéria" era tão vasta, detalhada e cheia de ganchos que o Guilherme achava um desperdício o cenário ficar limitado a isso. "Vamos levar o projeto adiante", ele falou. "Mas tem que ser algo maior".

A matéria ficou guardada no fundo do meu HD. Enquanto isso, eu pensava em como levar adiante esse projeto que já tinha crescido muito mais do que a ideia inicial de uma campanha tapa-buraco para um grupo com carência de mestres. Eu ainda estava morando na Alemanha. Quando voltei ao Brasil, ainda na primeira semana no país, abordei meu amigo **Lucas Borne**.

Eu sou suspeito para falar sobre o Lucas. Considero-o uma das melhores cabeças que pensa RPG no Brasil atualmente. Suas contribuições para *Tormenta* mudaram o sistema para sempre, e para melhor. Se meu cenário cthulhiano iria adiante, eu não poderia fazer tudo sozinho. E era difícil pensar em um parceiro melhor. Lucas me pediu para lhe enviar o que eu já tinha escrito. Em uma semana, ele desenvolveu páginas e páginas de sugestões, considerações, maneiras de enxergar a linha de tempo e os conceitos básicos do cenário.

Eu nem precisei convidar Guilherme Dei Svaldi. Meu companheiro de inúmeros livros, o Guilherme esteve a

EXTRAS

Cthulhu Invictus: RPG clássico sobre o Mythos em Roma antiga

meu lado durante a escrita do *Guia da Trilogia*, um dos produtos de que mais tenho orgulho. É claro que ele faria parte. Nós três já havíamos trabalhado juntos em alguns livros de *Tormenta*, sempre com sucesso. Era uma boa equipe. Quando os dois começaram a pensar sobre o cenário, ele se tornou imediatamente muito mais rico.

A Era do Despertar é a primeira apresentação oficial de *Contra Cthulhu*. Meu "cenário caseiro impublicável" agora tem equipe, artistas oficiais e planos megalomaníacos. Tenho muita vontade de contar tudo para vocês agora mesmo, mas essa história toda me ensinou que devo ter paciência. Afinal, oito anos se passaram sem que ninguém além de mim mesmo conhecesse o escopo desta ideia...

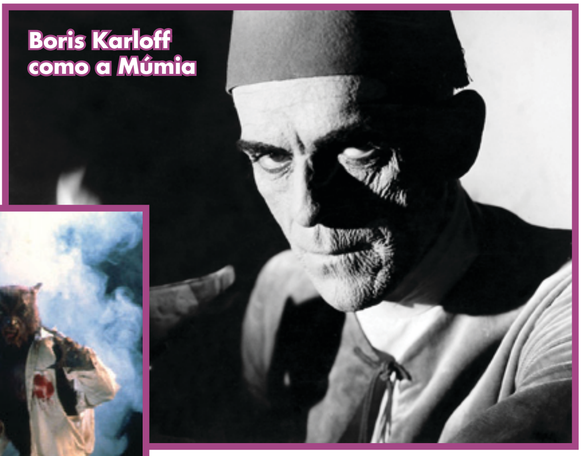
Não existiria *A Era do Despertar* ou *Contra Cthulhu* sem o Guilherme e o Lucas. Agora o cenário não é mais só meu. E espero que em breve não seja mais só nosso, porque quero convidar todos os leitores a compartilhá-lo conosco.

Talvez surja de tudo isso alguma campanha despretensiosa, só para divertir ou tapar um buraco, como foi minha campanha de Cthulhu em Roma. Talvez ela cresça além do que o grupo previa. Eu sou péssimo em refrear meus próprios projetos. Espero que vocês também sejam!

LEONEL CALDELA

Mais múmias!

No Gabinete de Saladino desta edição, uma viagem aos filmes clássicos de múmias. E aqui nos Extras, fotos de alguns dos filmes mencionados.



Boris Karloff como a Múmia

Deu a Louca nos Monstros: clássico!

Karloff contra Peter Cushing: luta de titãs!

A múmia asteca: nada trash

Elvis e JFK: hein?